A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 Kbyte

XI. évfolyam, 110. szám
2000.április Ára: 796,- Ft



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

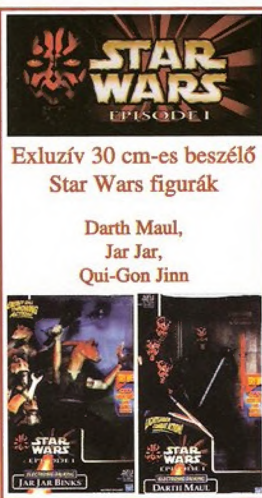


Major Athene Iron Maiden



Liquid Snake, Revolver Ocelot, Psycho Mantis, Sniper Wolf

Solid Snake, Meryl Silverburgh, Vulcan Raven, Ninja



Exluzív 30 cm-es beszélő Star Wars figurák

Darth Maul,
Jar Jar,
Qui-Gon Jinn



Squall

Quistis Trepe, Rinoa Heartilly, Seifer Almasy

Laguna Loire, Irvine Kinneas, Zell Dincht



The Crone, Headless Horseman, Ichabod Crane

Headless Horseman Deluxe Box Set



Deep Dive Crash, Dingo Dile, High Flying Crash

Dr. N. Gin, Wave Rider Coco, Dr. N. Tropy

Jet Board Crash, Komodo Moe, Jet Pack Crash

Coco Bandicoot, Dr. Neo Cortex, Tiny

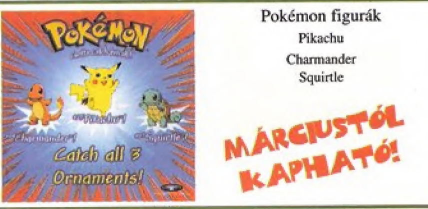


Powerpuff Girls
4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)
7.5" műanyag figurák fénnyel, hanggal (3féle)
6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák
Dexter
Johnny Bravo
Cow & Chicken
Flugos Futam
Maci Laci
Turpi Úrfi
Karate Kutya (Hong Kong Phoey)



A legsikeresebb akciófigura hamarosan Magyarországon!



Pokémon figurák
Pikachu
Charmander
Squirtle

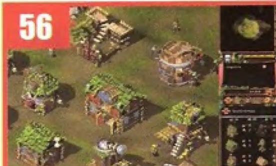
MÁRCIUSTÓL KAPHATÓ!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 110. SZÁM, 2000. ÁPRILIS















VÉGIGJÁTSZÁS, EGYEBEK

SITE-ÁTÓ



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László covboy@576.hu

Állandó jellegű tettestársak: Tóth János tj@576.hu
Hanula Zsolt hancu@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

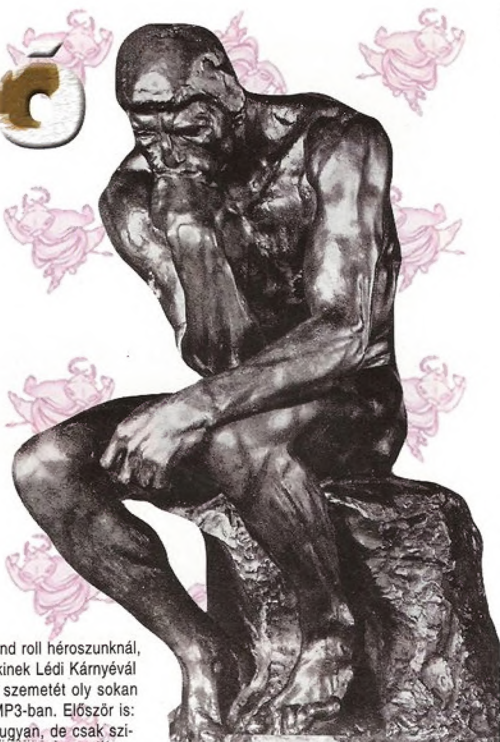
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

CoVboygó



Hola! Mindenekelőtt szeretnék kellemes karácsonyi ünnepeket kívánni minden kedves olvasónknak, akik megvásárolták legfrissebb számunkat (meg azoknak is, akik nem, mert mindig tiszteltem a takarékos embereket), tehát még így a 2100. év derekán is kíváncsiak rá, hogy mivel játszott az 576-stáb 2000 márciusában. (Bár az is lehet, hogy egy kicsit korábban jelenünk meg, és nem az 'Unokáink is látni fogják' című műsorban, de jelen időszámításom szerint az a gyanúm, hogy az előző számban a Tippmix oddszaiból a 0.01% jött össze. Nekik is élni kell valamiből...)

Idézet vége. Azért idézet, mert valahogy így kezdtem az előző szám bevezetőjét. (Illetve nem valahogy, hanem pontosan, ugyanis most copyztam át ide.) Ennek kettős célja is van: egyrészt nekem kevesebbet kell pötyögnöm (ami például már egy eleve roppant fontos momentum), másrészt meg lehetne rá hivatkozni, hogy mi- [illegible] inket – már amennyiben nem lenne eleve tök hülyeség egy újság bevezetőjét afeletti öntömjénezéssel kezdeni, hogy sikerült idejében megjelennie. Mindegy, lényeg az, hogy így szerencsére nem kell igénybe venni pár olvasónk ama – máskülönben nem rossz – ötletét, hogy hagyjunk ki egy hónapot a címlap sorszámozásában. (Persze ez még csak most tűnik így, mire te ezt a kis irományt a kezedbe kapod, egy csomó dolog történhet: leszállnak az ufók és elviszik az Alpha Centauriba Sid Meiert és a legújabb 576-okat, a húsvéti nyuszi a Gyalog Galoppban látott vérengző fenevaddá alakulva átharapja a nyomda torkát, és így tovább – elég bonyolult világban élünk, gondoljatok csak bele: még a Hancunak is megjelenhet nyomtatásban egy cikke.)

Hogy hogyan fogom jogilag elintézni a Comgame 576 Kft-vel, hogy az ő tulajdonukat képező márciusi bevezetőt kölcsönöztem, és ráadásul nem kértem hozzá írásos beleegyezést sem, azt egyelőre még nem tudom. Jó, ha nagyon szépen kértem volna magamat, akkor ímmel-ámmal talán írtam volna magamnak egy engedélyt (szerény tiszteletdíjazás fejében, természetesen), de ez csak azért van, mert magammal szemben mindig jó fej voltam, és szinte mindig mindent meg tudtam beszélni magammal egy sör mellett. Arra viszont nem emlékszem, hogy bárki más kért volna ilyen engedélyt tőlem vagy az 576-tól, arra meg pláne, hogy ezt különféle sörök mellett (és nem azért, mert ANNYIRA megbeszéltük volna). Márpedig bóklászik az ember ide-oda az Interneten, jön-megy-pecsétel, érdeklődve betér egynéhány úriember játékos site-já- [illegible] Nana, hisz' az meg ott a TJ cikke! (Nono, akkor ez azt jelenti, hogy kiszabadult a klotyóból...) Ööö, hát ez engem mondjuk nagyon nem zavar, de talán jó lenne, ha az illető úriemberek – akik nyilván tudják, hogy róluk van szó – sürgősen beszüntetnék ezirányú karitatív tevékenységüket: ha azt óhajtjuk, hogy a cikkeink hozzáférhetővé váljanak az Interneten, akkor biztosak lehetnek benne, hogy találunk rá megoldást nélkülük is. Ez egy nagyon diplomatikus kérés, azt hiszem minden nagyfiú tisztán megérti...

Ha már ezeknél a jogi marhaságoknál tartunk, akkor álljunk meg egy pillanatra házi rock and roll héroszunknál, Karell Gottnál, akinek Lédi Kárnyéval című csodálatos szemetét oly sokan kértétek tőlünk MP3-ban. Először is: gekünk megvan ugyan, de csak szi- [illegible] büntetni akarnánk magunkat), és azt is egy bakelitről archiváltuk a digitális utókornak. A bakelitet viszont a nagynéném (isten nyugosztalja) vásárolta a Centrum Áruházban 40 rénes forintért (hogy miért tette ezt, azt a mai napig nem tudom felfogni), amiért viszont a Csehszlovák Népköztársaság megkapta az ő rénes koronáit, szóval mindenki elmehet a jó édes Szerzői Jogvédőjébe. Természetesen mi sem áll távolabb tőlünk, mint hogy ezt az MP3-at bárkinek teljesen jogpiszkosan elküldjük, és az imígyen kimaradt bevétellel a csőd szélére sodorjuk a cseh- avagy a szlovák gazdaságot (nem tudták eldönteni, hogy a kettészakadás alkalmából melyikük is mondhassa magáénak a szláv csalogányt) – tehát ne is kérjétek többet tőlünk. (Bár ahogy így elnézem a szlovák gazdaságot, roppant pozitív változást jelentene nekik, ha visszasodornánk őket a csőd SZÉLÉRE – na de hát ki nekünk az a szlovák gazdaság, hogy csak úgy ingyen sodorgassuk őket?!) Persze teljes mértékben megértjük, hogy valaki nem érzi teljesnek az életét eme misztikus szemét nélkül: az előző számunkban történtek is holmi homályos célzások egy titokzatos "Báz" nevű kis könnyűzenei portálra, amelynek a linkjét megtalálhattátok az index.hu napi hírei között. Sajnos azonban azóta a portál működése kissé akadozik, mert az extra.hu nevű gonosz főbérlő kihekkelte róla az MP3-akat. Új törvény van ugyanis Spártában: I. Viktor cár kormányának valamelyik jeles elméje kitalálta, hogy minden egyes letöltött MP3-ért szerzői jogdíjat kell fizetni.

Ahol a site működtetőjének a kilétét pedig jótékony homály fedi, hát ott ugyebár... Ez a kormányrendelet egyébként egy külön szám a maga nemében, bár koncepciójában tökéletesen illeszkedik az eddigi sémába, miszerint az ember nem tudja, hogy sírjon avagy nevessen – viszont annyit mindenképpen megér, hogy kicsit mélyebben is foglalkozzunk vele. Na nem kell megijedni: csak a következő hónapban, addig még előttetek van az egész mostani számunk!

CoVboy

100 a lék (így pontozunk)



50% alatt:	... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játékra minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő.
51 - 65%:	Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus 'tizenkettő egy tucat'-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
66 - 75%:	Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
76 - 84%:	Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
85 - 92%:	Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén trófeára.
93 - 99%:	Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
100%:	Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk: a tökéletes megszületése után a továbbiakban nyilván nem érdekel senkit a játékpiac.

TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)
1. Force Commander (Activision)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. F1 2000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

USA eladási lista (teljes árú játék)
1. The Sims (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Star Trek: Armada (Activision)
4. Soldier of Fortune (Activision)
5. Thief 2 (Eidos)

Angol eladási lista (budget)
1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Commandos (Eidos)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Requiem (Ubi Soft)
5. Tomb Raider 3 (Eidos)

USA eladási lista (budget)
1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. LEGO Island (Hasbro)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Half-Life (Havas)
5. Starcraft (Havas)

Online áruházak rendelési listája
1. Rogue Spear Urban Ops (Red Storm)
2. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Sim City 3000 Unlimited (elővétel) (EA)
5. The Sims (Electronic Arts)

Játékdemó letöltési toplista
1. Need for Speed 5 (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Tachyon (NovaLogic)
4. Sudden Strike (Mindscape)
5. Submarine Titans (Interplay)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján	
1. Planescape Torment (Interplay)	7. Final Fantasy VIII (Electronic Arts)
2. Age of Kings (Microsoft)	8. Quake 3: Arena (Activision)
3. Heroes of Might and Magic 3 (3DO)	9. Need for Speed 5 (Electronic Arts)
4. The Sims (Electronic Arts)	10. Thief 2 (Eidos)
5. Unreal Tournament (GT)	11. Majesty (Hasbro)
6. Might and Macic 8 (3DO)	12. Starcraft (Havas)



HÍREK

Aprólék

911

Csinos kis pánikot okozott Amerikában a 911 nevű vírus, aminek a ténykedése (némi winchester-pucolgatás mellett) abban merül ki, hogy ha van modem a fertőzött gépre kötve, azzal feltárcsázza az egész USÁ-ból ingyenesen hívható rendőrségi segélyvonalat, a 911-et. Mivel a média rendesen felfújta a témát, a 911-es vonal tényleg összeomlott néhány órára, mert mindenki ki akarta próbálni, hogy valóban él-e még a szám...

Kispál és a browse

Szinte napra pontosan egyszerre jelent meg a Netscape Communicator 6.0 és az Internet Explorer 5.5 bétaverziója. A két böngésző még mindig nagyjából ugyanazt tudja, és teljesen véletlenszerűen fagyogat, illetve megy stabilan egyes gépeken, viszont a két browser elvakult rajongói máris buzgón keresik a konkurens programjában a hibákat...

Pirates!

Egy Martin Johns nevű wisconsini illetőségű figurára 780.000 dolláros büntetést szabott ki a bíróság, mert az illető ötszöri figyelmeztetés után sem állította le a másolt Windowsokkal és Office-okkal való kereskedést. Hazánkban egy középiskolai tanár járt (közel sem ennyire) pórul, ő egy év felfüggesztettet kapott másolt programok terjesztéséért.

Lara fara

A 3Dfx és a Tomb Raider-team közti harmónia tökéletes – ezt mutatja az alábbi képecske is, ami Larát és a 3Dfx egyik fejesét ábrázolja. Remélhetőleg egyértelműen látszik, miért vigyorog olyan veszettül az ipse...



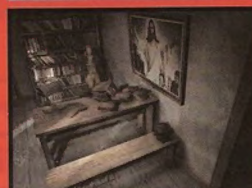
Boszorkányok pedig vannak!

A tavalyi év egyik legnagyobb mozisikere, valamint vitathatatlanul legnagyobb átverése volt a Blair Witch Project, ami kis hazánkban a roppant fantáziadús Ideglelés cím alatt borzolta a kedélyeket. Az ál-dokumentumfilm persze nem kerülheti el a PC-re való átültetést, a licensz-jogok boldog tulajdonosa a Take 2 lett (bár a jogdíj kifizetése után a mosoly valószínűleg kissé kényszeredetté vált...). A marylandi erdőség állítólagos boszorkánya egyszer már megbabonázta a mozirajongókat néhány százmillió zöldhasú erejéig, valami hasonlót vár a játéktól is a kiadó, aki még a nevére ("vegyél ketőt") is rálicitál, amikor egyszerre három játékot fejleszt a Blair Witch-legendák alapján. Hogy a munka ne tartson sokáig, a programok alá a Nocturne bejáratott, agyon-patchelt engine-jét pakolják be.



Fura módon a három program fordított időrendi sorrendben követi az eseményeket, és a filmben bemutatott főiskolások sztorijáig el sem jut. Az első rész 1941-be vezet, amikor Burkittsville-ben gyermekgyilkosságok borzolják a kedélyeket. Amikor az erdőben lakó remete hirtelen felindulásból magára vállalja az egészet (persze a boszorkány átkára hivatkozva indítékként), egy new yorki nyomozó érkezik a helyszínre, hogy kiderítse, mi is történt szerepét kapjuk... Innentől a nyomozásé a főszerep, elsősorban a városlakók kifaggatása, és a könyvtárban való kutakodás juttat meglepő eredményekre, de a végén azért csak be kell merészkednünk a sűrű sötét fekete kerek erdőbe is, egy kis véres leszámolásra.





A második és harmadik rész 1785-ben, a legenda születésekor játszódik, és egy kicsit elszakad a film "mindent csak sejtetni engedünk, semmit nem mutatunk, úgy sokkal félelmetesebb"-filozófiájától, teljesen átmegy akciójátékba, de többet még nem tudni róluk. Az első rész 2000 végén érkezik.

Mennyi is négyszer négy?

A Terminal Reality csapata meglehetősen sokirányúan képzett legényekből állhat, elég ha csak rápillantunk eddigi játékaik listájára, találunk rajta polgári repülőszimulátort (FLY!), kamionos ámokfutást (Monster Truck Madness) és horror akció/kalandot (Nocturne). Nem meglepő, hogy most ismét egy teljesen új játékstílust támadnak meg, a 4x4 Evolution név alatt futó project ugyanis egy rally-programot takar. A játékban 16 pályán (ugye, a négyszer négy!) rongálhatjuk az ellenfelek idegrendszerét és autóit. Mivel az ilyen versenyeken a "pálya" fogalmának definiálását általában a versenyzőkre bízzák, a játékban is arra mehetünk, amerre csak óhajtunk. Ez a programban több ezernyi tereptárgyat jelent, amiken kedvünk szerint törhetjük ripityára a járgányt. Ha a verseny végén a gép kikalapálása és az elütött nézők utáni büntetés után is marad pénzünk, tehetünk egy bevásárlókörutat a legközelebbi autós butik felé, majd boldogan turkálhatunk könyékig a motorban, hátha elő tudunk hozni még egy-két lóerőt a szerencsétlen gépből. Mindez valamikor a nyár közepén köszönt rá a rally-versenyek és az autó-buherálás kedvelőire.





TRANS-ba esve

Nagyjából a Warzone 2100 óta se szeri, se száma a robotos 3D realtime stratégiáknak – bár a pletykák szerint a stílus a kritikusok körében sokkal nagyobb sikereket ér el, mint a boltok polcain. A híresztelések szerencsére (vagy sajnos...?) nem vették el a totálisan ismeretlen WizCom Entertainment kedvét attól, hogy bemutatkozásképpen egy ilyen művel próbáljon betörni a piacra. A TRANS névre keresztelt csoda erényeiként a 21 féle egységet, 30 fegyvert, és 20 speciális felszerelést emlegetik,



ami önmagában még nem nagy szám, viszont itt az egységeink Transformerek is egyben, bármikor változtatható alakkal, fegyverzettel és egyéb tulajdonságokkal. Hogy ez mire elég, 2001 elején kiderül.

Elder Scrolls a harmadik hatványon

Szegény Bethesda Softworks háza tájáról már elég rég nem lehet semmi bíztatót hallani. Az oly' szépen induló Elder Scrolls-sorozat második része, a Daggerfall jelentős felháborodást váltott ki az RPG-rajongók táborában (na igen, kissé bugos volt a kicsike...), de a következő programjuk, a '98-as Battlespire még ezt is alulmúlta. Sokáig úgy tűnt, megfogantak a bosszankodó játékosok átkai, de tavaly a csapat ismét hallatott magáról az egészen kellemes Redguarddal. A napokban aztán az is kiderült, mi volt a nagy hallgatás oka: ezerrel készül az Elder Scrolls harmadik része, mely a keresztségben a Morrowind nevet kapta, és amivel a készítők az első rész, az Arena sikerét óhajtják megismételni, illetve lehetőség szerint felülmúlni. A címben szereplő Morrowind a sötét elfek otthona a játék világában, ennek fővárosa pedig Vivec, egy Velence-szerű vízre épült város – na itt zajlanak a kalandjaink. A készítők a szokásos küldetésről-küldetésre játékmenet helyett inkább egy interaktív, eleven környezetet adnak a kezünkbe, ahol a történet alakulása teljes mértékben rajtunk áll. Már a fő küldetés is attól függ, hogy milyen karakterrel vágunk neki a kalandnak. Így lehetünk a szíve hölgyének kedvéért hőstetteket végrehajtó lovag, a tolvajcéh vezetői posztjára pályázó orgyilkos, az örök élet titkát kutató alkimista, vagy bármi, ami csak megfordult a készítők fejében. A játékban az időjárás modellezésétől az egyes NPC-k kidolgozottságán keresztül a harc- és képzettség-rendszerig minden eddig soha nem látott színvonalon lesz megvalósítva. Hát, ilyen ígéretet már sokat hallottunk, mindenesetre a képek alapján a grafikával nem lesz különösebb gond, mindenesetre a 3D gyorsítónk lelkivilágát már jó előre készítsük fel a program okozta megrázkódtatásokra. A Bethesda még másfél év türelmet kér a rajongóktól, azaz 2001 végére ígéri a cuccot. Ha nem lesz benne annyi bug, mint az előző részben, szíves-örömest kivárjuk!







Most mono vagy poli?

Nincs még egy olyan társasjáték, amit annyiszor dolgoztak volna fel számítógépen, mint a jó öreg Monopoly (még Star Wars-verzió is volt!). Ezek persze általában messze nem közelítik meg az eredeti verzió élvezhetőségét, viszont a jól csengő cím általában szép eladási eredményeket produkál. Valami ilyesmiben reménykednek a Monopoly Tycoon készítői is, akik a siker érdekében szépen kidolgozott 3D grafikát, és netes játékmódokat ígérnek a MSN Gaming Zone-on. A szokásos Monopoly-sablonokon felül extra mutatvány, hogy a játéknak története van (!), ami az 1930-as évektől vezet az ezredfordulóig, közbeiktatva gazdasági világválságot, világháborúkat, meg még ezt-azt, ami időközben történt. Megjelenés októberben várható a társasjátékokban egyre több fantáziát látó Hasbro jóvoltából.



A Caesar-sorozat görög vakációra megy

Az azért várható volt, hogy a konkurencia nem fogja hagyni, hogy az Impressions a létező összes népszerű történelmi kort végigarassa a Caesar-sorozattal. Alig jelent meg az egyiptomi köntösbe öltöztetett verzió, az eddig leginkább az Imperialism két részéről ismert Frog City fejlesztőcsapat máris lecsapott a görög mitológiára, és bejelentette, hogy készül a Pantheon, ami tulajdonképpen a Caesar Hellászba helyezett változata. Azért annyi különbség mégis van, hogy ezúttal sokkal inkább harcközpontú a játék, illetve kezdéskor ki kell választanunk magunknak egy támogatót az olümposzi istenek közül, aki aztán segít a játékban való boldogulásban. A választás erősen befolyásolja, hogy milyen területeken fog igazán kiemelkedni a népünk, például Artemisznek, a vadászat istenének hívei könnyebben szereznek élelmet, míg Árész a hadisten gyermekei a háborúban indulnak nagyobb eséllyel. Ez persze azt is jelenti, hogy néha kénytelen-kelletlen meg kell támadnunk olyan népeket is, akiket egyébként eszünk ágában sem lenne, csak mert a patrónus istenünk összeveszett az övékével. Miközben épülget a civilizációnk, legendás hősök állnak be hozzánk, mi pedig ügyes trükkökkel a görög mitológia teljes bestiáriumát a szomszédokra uszíthatjuk. A megjelenésre ősz előtt ne nagyon számítsunk, de a stílus rajongóinak jó hír, hogy addig még megjelenik két kiegészítő CD is a Pharaoh-hoz.







Moszkváig hosszú az UT

First person shooterek készítői, illetve az engine-licenszelgetés nemes sportágát űző egyedek között nem túl népszerű téma a II. világháború, pedig egy Mortyrnál azért többet érdemelne az a stílus, amit anno a Wolfenstein indított el világhódító útjára. A Reactor 4 nevű csapat világháborús Duke Nukem pályái azonban akkora sikereket arattak, hogy egy kilétét egyelőre titokban tartó kiadó megbízta őket egy Unreal Tournament-átirattal is, ugyanebben a témában. Az UT: 1941 az orosz frontra viszi a játékosokat, akik a Barbarossa-terv sikeres végrehajtásában segédkezhetnek 15 bevetésen át – elsősorban Leningrád és Moszkva ostrománál. A leginkább a Hidden and Dangerousre emlékeztető játékot elsősorban a Ryan közlegény megmentése és az Őrület határán című filmek ihlették, hogy aztán azok mondanivalójából a készítők mennyit tudnak vagy akarnak áthozni a játékba, még kérdéses. Mivel egy egyszerű közlegényt alakítunk a csaták sűrűjében, járműveket nem lesz alkalmunk használni, és a fegyverválasztékunk is kissé szegényes, viszont az UT engine-nek köszönhetően egyszerre rengeteg ellenfél lehet a létómezőnkben, így igen élethűen tárulnak szemeink elé az orosz front ütközetei. Csak egy embert irányítunk, aki szerencsére aránylag szabadon értelmezheti a kapott parancsokat, így magunk dönthetjük el, hogy a "húsdarálóban" próbálunk szerencsét, vagy lesipuskást játszunk. Multiplayerben természetesen csak a kooperatív módot támogatja a program, itt egy egész szakasz irányítása lesz a közös feladat. Mivel minden egyes katonát külön kezel a program, garantáltan nem lesz két egyforma csatával dolgunk. A megjelenés időpontja még kérdéses, mivel a készítők egytől egyig egyetemisták – ha a tavaszi vizsgaidőszakot bukás nélkül átvészelik, nyár végére elkészülhet a végleges verzió.





Aprólék

M&M Online

Végre kiderült, hogy miért kellett a 3DO-nak olyan sürgősen egy first person shooter-engine, hogy inkább százezreket fizessenek a LithTech 2-ért, mint hogy írjanak egy sajátot. Készül ugyanis a Legends of Might and Magic, ami egy EverQuest-szerű 3D-s online szerepjáték lesz. Bővebbet május elején, az E3-on tudhat meg a nép.

A király elhagyta Britanniát

Richard Garriott, ismertebb nevén Lord British, az Ultima-sorozat atyja, elhagyta a csapatát, az Origint, amit 15 éve még ő alapított. Ezzel párhuzamosan a cégtől kirúgtak még húsz embert, és leállították két, eddig titokban tarott program munkálatait, mégpedig a Privateer és a Wing Commander online verzióit. Garriott egy titokzatos X nevű projecten kezdett el dolgozni. X az ugye a római tíz, az Ultimának pedig eddig kilenc része jelent meg, lehet következtetni...

Eladó az egész világ

Miután a Mindscape és az SSI közösen mintegy 200 millió dolláros veszteséget hozott össze tavaly, gazdájuk, a Mattel úgy döntött, inkább megmarad a Barbie babánál, és eladja az egész bagázst. Ha egyszer sok pénzünk lesz, biztos megvesszük őket!

The very next generation

Fura, hogy már vagy három éve léteznek online stratégiai és szerepjátékok, de a két leghíresebb pénzeszsák-galaxis, a Star Trek és a Star Wars gazdái csak most kezdik el nyújtogatni ebbe az irányba a mancsaikat. Az online Csillagok Háborújáról még csak hivatalosan meg nem erősített pletykák keringenek, viszont a Star Trek: Online Conquest fejlesztése már a vége felé közelít (nyár elején már be akarják indítani a bétatesztet). A játékban – ami elsősorban stratégia, némi RPG beütéssel – az Univerzum sorsát irányító, kozmikus entitások szerepét vesszük fel (rajongóknak talán mond valamit a Q kontinuum név). Választanunk kell magunknak egy népet (ezt tágan értelmezhetjük, hiszen akár a Borg oldalán is állhatunk), akiket irányítunk a világűr elfoglalása során. A játékmenet a Starcraft Ladderéhez hasonlóan kihívásos rendszerű, azaz csak azokkal verekszünk össze egy-egy bolygó birtoklásáért, akikkel szeretnénk, nem jöhet oda hozzánk bármilyen jöttment háborúzni. A küzdelem körökre osztott, és elsősorban az űrhajóink navigálásán és a bolygórendszerek adottságainak ésszerű kihasználásán áll a győzelem.



Prológus egy finom utószóhoz

"Na, itt az ezeregyedik 3D-s real-time stratégia" - sóhajt fel az egyszeri játékos, és már lapozna is tovább, amikor meglátja az elsőbálózó holland csapat, a Team Sigma játékának, az Epilogue-nak az előzetes képeit. Hát izé... ilyen szépen kidolgozott tájakat eddig csak szimulátorokban (vagy még ott sem) láthattunk! A derék hollandok a hírek szerint nem elégednek meg a grafika tökéletesre csiszolásával, de a játékmenetben is új lehetőségeket akarnak a játékosok kezébe adni. Az alapkoncepció persze marad a régiban: embereinkkel fel kell építeni egy bázist, olajat és ércet bányászni, majd a nyersanyagokat finomítani, beindítani a haditermelést és kifüstölni az ellenfelet a jól védett kis kuckójából. Az új ötletek egyelőre érdekes apróságok képében jelentkeznek, például rágyújthatjuk az erdőt a bújkáló ellenségre (ami azért elég kétélű fegyver, hiszen megfordulhat a szél, és a képünkbe kapjuk az erdőtüzet meg a füstmérgezést). A játék világában igen gyakori-ak a természeti katasztrófák, így az ezek elleni védekezés, illetve ezek előrejelzése kulcsfontosságú szerepet kap. Kellemetlen feszültségben tarthat az, ha tudjuk, hogy bármikor beüthet a mennykő egy kis földrengés-szökőár-tűzvész-vulkánkitörés képében, és romba döntheti a szépen kidolgozott stratégiánkat. A program kerettörténetét titokban tartják a fejlesztők, csak annyit mondanak róla nagy rejtélyesen, hogy sokkal jobb és eredetibb lesz, mint bármelyik eddigi RTS. Kihívásnak nem utolsó mondjuk a Starcraft-Brood War sztorijának felülmúlását kitűzni, de ha a hollandok designerei is olyan tehetségesek, mint a grafikusok és az engine-programozók, valami nagyon jó sülhet ki a dologból – valamikor a jövő év tavaszán.





Pearl Harbor felülnézetből

A Microsoft Age of Empires előtti időkből származó legnagyobb sikerű játéksorozata, a Flight Simulator lassan már a 17. évét tapossa. Az évről évre megjelenő új verziók készítése közben nemrég bohókás ötlete támadt valamelyik Gates-ivadéknak: ha már van egy szuper repülési modellel és grafikai engine-nel megáldott rendszerük, miért is ne húznának le róla több bőrt? Így született a Combat Flight Simulator, ami ugyan halálosan élethű volt, de legalább ennyire nehezen kezelhető is – viszont hozott egy rakás pénzt a konyhára. No, ezen felbuzdulva a csapat már veszettül kódolja a WWII Pacific Theater néven futó második részt, ami a FS 2000 engine-jét ezúttal a Csendes-óceán egyáltalán nem csendes övezeteiben teszi próbára. Összesen 120 bevetést nyomhatunk le választhatóan amerikai vagy japán színekben, a jenkik oldalán négy, míg a ferdeszeműeknél két repülhető gép pilótafülkéjében. Ezek csak a vadászgépek, további 12 féle bombázó és egyéb repülő szörnyűség kerül az utunkba. Történelmi bevetések, és "mi lett volna ha"-típusú küldetések is várnak ránk, és olyan ínyencségeket is találhatunk, mint Pearl Harbor lerombolása, vagy kedves kamikaze-akciók a japán oldalon. A megjelenés pontos dátuma egyelőre ismeretlen, a fejlesztők szerint leghamarabb ősszel találkozhatunk a boltokban a CFS 2-vel.





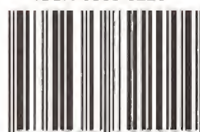
A függetlenség napja

Még mindig vannak olyan elvetemült forgatókönyvírók, és "ötletemberek", akik képesek eladni az ezerszer feldolgozott történet a Földet fenyegető gonosz idegenekről! Ezúttal a Breed című Battlezone-klón melegíti fel az ötletet, de az alapfelállás itt még a szokásosnál is vészesebb: a rovarszerű idegenek már annak rendje és módja szerint leigázták a földet, amikor mi az invázió alatt valahol a mélyűrben kolbászoló hősies 32. Űrezred hazatérünk, és hazai pályán támadunk a Föld újdonsült főbérlőire. Felszíni és űrbeli ütközetek egyaránt várnak ránk, a grafikára pedig – úgy tűnik – egyik esetben sem lehet egy rossz szavunk sem. A Battlezone hagyományaitól eltérően itt csak a csatákat vívjuk meg first person nézetből, a nyersanyaggyűjtés, a hadmozdulatok irányítása és az építkezés real-time módon ugyan, de egy jóval átláthatóbb nézetből történik. Az egységek gyártásánál a lassan szabvánnyá váló "magam tervezem az egységeimet" stílus újabb képviselőjét köszönthetjük a játékban. Bár a multiplayer részt még csak most tervezik, de a készítők makacsul ragaszkodnak a késő nyári megjelenéshez.





ISSN 0865-8226



Vissza az Arénába



A szerencsétlen svéd Starbreeze fejlesztőcsapat már hosszú évek óta készített Sorcery cím alatt egy first person nézetű fantasy RPG-t, amikor a kiadójuk hipp-hopp, leállította a munkálatokat. Bosszúból a svédek egy kicsit átdolgozták a grafikus engine-t, és most egy Quake 3-szerű, többszemélyes first person shooterként adják el a dolgot. Az **Enclave** névre keresztelt program a roppant véres grafikán kívül egy érdekes új ötlettel próbál kitűnni a tömegből, méghozzá azzal, hogy a fegyvereinket saját magunk rakhatjuk össze, illetve fejleszthetjük a végőzös frag-gyűjtés közben felszedegetett cuccokkal. Ez már új színt visz a szokásos deathmatch- és CTF-partikba, de a fejlesztők újabb játékmódok kitalálásával is fenyegetik a játékosokat. Valószínűleg még a nyáron megjelenik a játszható demó, és megnyílik az első Dome névre keresztelt netes Enclave-aréna, a végleges verzió viszont csak október körül jön.

Mortal Kombat & Conquer



A Liquid Entertainment neve sokak számára talán nem cseng ismerősen, de ha megemlítem, hogy a céget tavaly áprilisban a Westwoodtól lelépett fejlesztők alapították, mindjárt nagyobb a bizalom irántuk. A srácok új programjukkal sem tagadják meg magukat, csak a Red Alert vörösét cserélik sárgára – a **Battle Realms** ugyanis a középkori Távol-Keleten játszódó manga stílusú real-time stratégia. A dolog extra érdekességét az adja, hogy fegyvernemek helyett ezúttal különféle harcművészeti stílusokat gyakorló harcosok csapnak össze a harcmezőn. Mivel a játékot csak 2001 közepére ígérik, többet most még nem tudni róla, kép-fronton is csak a grafikusok vázlatait tudjuk mutogatni – de azért mindenképpen érdemes megjegyezni magunknak a címet!

Kor(e)ai öröm



Koreában egészen valószínűtlen sikereket arat a mai napig a Starcraft, meg úgy általában a real-time stratégiák, nyilvánvaló volt hát, hogy előbb-utóbb ez hazai brigád is nekiáll egy ilyet írni a gyors meggazdagodás reményében. A Phantagram nevű csapat volt a leggyorsabb, **Kingdom Under Fire** című játékuk jó esetben már szeptemberben a boltokban lehet. A program leginkább a TA: Kingdomsra emlékeztet, ami kezdésnek már biztató. A sztori szerint Bersiah világán járunk, ahol a Gonosz és a Jó erőinek legutóbbi gigászi összecsapásából éppen utóbbiak kerültek ki győztesen. A győzelem azonban nagy áldozatot követelt: a háború sorsát eldöntő lovagrend nagymestere otthagyta a fogát a végső csatában. Semmi gond, a mágusok egy sárkány szívének segítségével feltámasztják a lovagot, akit azon nyomban királlyá is koronáznak. A sárkányszív azonban gonosszá teszi emberünket, a nép fellázad, és kitör a polgárháború – éppen időben, mert közben a gonosz erői is összeszedték magukat, és örömest beszállnak az össznépi pankrációba. Innentől a szokásos RTS-sablonoké a pálya: 70 egység, és két, egyenként 20 küldetésből álló kampány a főbb számszerű jellemzők. A képeken is látni, hogy a játék bizony 2D-s, ezt a ma már némileg póriasnak tűnő megoldást az egységek aprólékos animációjával próbálják feledtetni (a fáma 120.000 animációs fázisról regél). Hogy az RPG-elemek is előtérbe kerüljenek, a csapatokat mitikus erejű hősök vezetik, akik egyedül felérnek 100-150 közkatonával, és mellékküldetéseket teljesítve extra előnyökhöz juttathatnak. A fő cél a nagy példakép Starcraft hangulatának elérése – ehhez sok szerencsét kívánunk, szükség lesz rá!



Keleten a helyzet változatlan

Ezek az oroszok csak nem nyugszanak: most éppen azt találták ki, hogy milyen illúzióromboló ostobaság az, hogy az ún. "birodalomépítő" játékokban meg úgy általában mindenféle valósidejű stratégiában bosszantóan alacsonyan maximalizálják az egységeink számát. Az **European Wars: Warlord's Style** című kis szösszenet a Starcraft és az Age of Kings által "szabványosított" kétszázas limitet nyolcezerre (!) emeli, azaz ennyi emberünk mászkálhat egyszerre fel s alá a térképen. Ebből adódóan az élvezhetőség érdekében vagy nagyon nagy felbontásban kell futtatni a játékot, vagy nagyon kicsire kell rajzolni az egységeket. Az EW mindkettőt megoldja, hiszen az engine akár 1600*1200-ban is szépen kezeli a történéseket, az egységek pedig meglehetősen aprók (bár ahhoz képest elég szépek is). Ez eddig a mi jó öreg Theocracynkra emlékeztet, és a párhuzamot csak erősíti, hogy a csaták itt is elsősorban a harci formációk megfelelő kiválasztásán és alkalmazásán múlnak. Az egyes formációk tíztől kétszáz emberig terjednek. A játék a teljes középkor európai hadtörténetét öleli fel, százéves háborúval, Napóleonnal, meg ami kell. Az egyes országok egységei ugyan névre azonosak, és hasonlóan is néznek ki, de eltérő erősségűek – hát jól is néznénk ki, ha egy magyar huszár nem gyalázná le az összes többi nemzet könnyűlovasait! A vízi csatákat mostanában nem nagyon kultiválják az RTS-ek készítői, de az oroszok persze csakazértis alapon beletették ezt is a játékukba. Mivel a játék jó néhány évszázadon ível át, adja magát a Civilization-szerű technikai fejlődés ötlete is, ami persze kb. évszázadonként gyökeresen átformálja a használandó stratégiánkat. A terep – bár nem forgatható vagy zoomolható – 3D-s, ami nagyszerűen kihasználható egy-egy lovasroham vagy egy erőd bevédése esetén. A nyersanyag végtelen mennyiségben áll rendelkezésünkre, elvégre ahhoz azért kevés a középkori technika, hogy Szibéria összes fáját kivágjuk, vagy az Alpok összes bányáját kimerítsük. A multiplayer módban egy érdekes csavar, hogy hét ország mellett egy "semleges nemzet" is játszhat, akik kalózokat, független kereskedőket vagy rablóbandákat alakíthatnak. A játék oroszul hamarosan megjelenik, az angol verzióra még őszig várni kell.







Nász-kár

Forma 1 ide vagy oda, az amerikaiak már csak megmaradnak a maguk kis autós ámokfutásainál, a NASCAR és az Indycar versenyeknél. A tömegtermelésre beállt Hasbro meg is hajlik a nép akarata előtt, és októberben jelentkezik az x+egyedik ilyen jellegű játékkal: jön a **NASCAR Heat**! A kétezres szezont feldolgozó szimulátorban elsősorban a grafika üti szíven az egyszeri játékost, ha a többi kellék is ilyen lesz, lehet, hogy nem nagyon van értelme további feldolgozásokat készíteni? Mivel ez a versenysorozat hivatalos játékváltozata, mind a 36 pálya és a 30 autó az eredetiek hajszálpontos másaként kerül a monitorra. Külön érdekesség, hogy a "szellemautó" ellen vívott időfutamokban a virtuális ellenfelünk autójának mozgását valódi profi NASCAR-pilóták által futott körök alapján modellezték. Művészi hajlamúak számára öröm, hogy az autókat kedvünkre dekorálhatjuk, tuningbajnokok pedig még a motort is szétszedhetik pár potya lóerő reményében.



Aprólék

Sok a baj az EverQuesttel

A Sony testületileg betiltatta az EverQuest játékosok varázstárgy-piacát az eBay aukciós site-on, amikor már több, mint ezer tárgy várt eladásra (a jobbakért 1000-1500 dollárt is elkértek). Időközben okos pszichológusok Amerikában máris szellemi kábítószernek bélyegezték a játékot, és azon küzdenek, hogy korhatárossá tegyék...

Újabb Szomszédok-epizód

A The Sims hónapok óta vezet minden elképzelhető eladási toplistát, nem kell hát hozzá sok ész, hogy a kiegészítő CD eljövetelét megjósoljuk. A Maxis már dolgozik a témán, az őszszel érdező add-onban olyan elképesztő újításokat ígérnek, mint a kisállatok tartása, amitől elsősorban a gyerekek lesznek boldogok, viszont rendszeresen takarítani kell őket, különben büdös lesz, és betegségeket is terjeszthetnek.

A Square nem pihen

A PC-sek még bőven a Final Fantasy 8 rejtelmeiben vájkálnak, de a Squaresoft csak nyomul tovább: a kilencedik rész PSX-es japán verziója július 17-én jelenik meg. Hogy hogyan csinálják, az rejtély, de szeptemberig még öt (!) új játékot adnak ki, kötük a Parasite Eve és a Chrono Trigger folytatásait. Lehet izzítani a PSX-emulátorokat!

Bábel online

Az eddig leginkább játéktermi gépek és konzolos játékok kiadójaként ismert Capcom is beszáll az online játékok piacára, méghozzá egy igen érdekes próbálkozással, a [illegible] című RPG ugyanis öt nyelven fog beszélni, és a különböző nemzetiségű játékosok beszélgetéseit élőben fordítja!

A birodalom visszavág

Végre-valahára kiadót talált magának az Age of Empires készítői közül kivált fejlesztők által alapított cég, a Stainless Steel, a Sierra személyében. Hogy, hogy nem, az első játékuk egy, az AoE-re megszólalásig hasonlító stratégia lesz, egyetlen apró különbséggel: az Empire Earth a legutóbbi jégkorszaktól a harmadik évezred végéig követi a történelmet.

Neverending Story

Ebben a hónapban sem jelent meg a Daikatana...

Nehéz a dolga a katonának

Nem hittem volna, hogy bárkiben is különösebben mély nyomokat hagyott volna a '98-as Soldier című mozifilm (nagyjából arról szólt, hogy Kurt Russel és Connie Nielsen mindenkit lelő, apró cafatokra szabdal, és felrobbant). A Sinister Games nevű brigád) azonban alaposan rámcáfolt, hiszen készítik a film azonos néven futó játékváltozatát. A program egy Heretic 2-szerű, szabadon mozgatható külső nézetű 3D-s akciójáték lesz. Mivel a készítőknek már szárad ez-az a lelkén (hogy mást ne mondjak, a szép emlékű Shadow Company), tehát valami egészen kellemes adrenalin-pumpáló shooterben lehet reménykedni. A szereplők és a környezet egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve, azaz opcionálisan Todd vagy Sandra szerepében vehetjük fel a harcot a genetikailag kitenyésztett szuperkatona-klónok ellen egy elhagyott, lepusztult ipari bolygón. A sztori csak az első két küldetésben követi a film történetét, aztán teljesen elvadulnak a dolgok, és százszámra kell legyilkolnunk a Terminátor-szerű ellenségeket és az időközben megérkezett idegen életformákat. Kaland-elemek és egyéb agyat mozgató dolgok híján a készítők elsősorban a kellő fegyverválasztékra, az ellenfelek és a környezet kidolgozására fordították az energiájukat. A végső célunk sem túl bonyolult: túlélni, és elmenekülni a bolygóról. A játék saját 3D engine-t használ, ami elsősorban a fényeffektek kezelésében jeleskedik. Ha valaki már hiányolta volna a 3D-s akciójátékok palettájáról a 100 százalékos tiszta lövöldözést a sok kommandós szimulátor és akció/kaland mellett, nyáron már örülhet is a Soldiernek.









Kétszázhúsz felett

Mivel ebben a számunkban úgyis olyan kevés autós programról esik szó, gyorsan beharangozunk egyet jó előre, nehogy az autószimulátorok rajongói mellőzve érezzék magukat. Az Empire Sports szárnyai alól karácsony körül kikerülő World Sports Cars a Forma 1-szimulátorok nyomasztó tömegében a gyorsasági sportautó világbajnokságot dolgozza fel (mellesleg ezek az autók általában gyorsabbak F1-es kollégáiknál). Pontosan egy tucatnyi járgányban nyomhatjuk padlóig a gázt a versenyeken, amelyeknek a helyszínei terészetesen az eredeti pályák pontos másai. Bár ezeken a versenyeken elég ritkák a komolyabb balesetek, a fejlesztők mégis igen nagy súlyt fektettek a sérülési modellek kidolgozására, valamint a füst- és tűzeffektek minél látványosabbá tételére. Remélhetőleg ez csak az aprólékosság jele, és nem fajul holmi Carmageddonná a játék... Ezt látszik erősíteni az is, hogy a versenyzők mozgását motion capture technikával vették fel (hogy egy sportautó pilótájának mozgásához miért kellett ez, az rejtély). A grafika szemlátomást erőssége lesz a játéknak, és a fejlesztők szerint a sebességgel sem lesz gond, még lassabb gépeken, sőt, 3D kártya nélkül sem. Mostanában a mesterséges intelligencián, és a fizikai modell tökéletesítésén folyik a munka, utóbbi még azt is képes kezelni, ha esetleg 300-as tempónál megkíséreljük kinyitni az ajtót, vagy hirtelen egyesbe kapcsolunk...







Anyahajó, ha nem jó

Legutóbb a felemás-sikerű (bár a Star Trek-rajongók fanatikusabbjainak azért jó volt) Starfleet Academyben próbálhattuk ki, milyen egy hatalmas, több kilométeres, egész flották elpusztítására alkalmas fegyverarzenállal felszerelt űr-anyahajót irányítani. Az ötletben azért jóval több van, mint amennyit eddig kihasználtak belőle, jön is a következő bátor próbálkozó, a UFS Vanguard a Red Storm berkeiből. A játékban a távoli jövő polgárháborúba bonyolódott földi civilizációjának ügyes-bajos dolgait rendezhetjük le, a 14 rendelkezésünkre álló gigászi anyahajó valamelyikének parancsolva. Szimulátor létéhez képest merőben szokatlan, hogy a hajót külső nézetből irányítjuk, viszont a harcok megvívásán kívül némi stratégia is vegyül a dologba, mivel megunk fejleszthetjük a hajó egyes fegyvereit, hajtóművét és egyéb alkatrészeit. A megjelenés augusztusban várható, de egy játszható demó már a nyár elején kijön.



Yikes!

Jó néhány játék van, amiről igen vad pletykák keringenek Net-szerte, egyes programok esetében akár hosszú hónapokig tud csámcsogni a rajongótábor a "tutibiztos" értesüléseken, de van egy cím, ami még ezen is túltesz, és immár két éve folyamatosan izgalomban tartja a kalandjátékosokat. A Monkey Island 4-ről van szó, amin sokáig úgy tűnt, hogy valami nagyon ronda fekete voodoo mágia átka ül. Először Ron Gilbert, az első két rész készítője jelentette be, hogy meg óhajtja venni a Monkey licencét új csapata, a Cavedog számára – néhány hónap múlva az egész cég csődbe ment. Később Tim Schafer, a Full Throttle és a Dig atyja merült fel, mint az MI4 fő elkövetője – nem telt bele egy negyed év, és Tim bátyó rejtélyes körülmények közepette elhagyni kényszerült a LucasArts kötelékét. Idén márciusban újra hírek érkeztek a Majomsziget felől: a svéd (!) PC Gamer "*egyszer majd csak megjelenő játékok*"-listáján tűnt fel a cím. A rajongók ezreinek nyomására végül Lucas is engedett, és a napokban hivatalosan is bejelentette: készül a negyedik rész, a Grim Fandango engine-jével, LeChuck és Guybrush főszereplésével, aki ennél többet akar tudni, az méltóztasson elzarándokolni május elején L.A.-be, ahol az idei E3 show egyik legnagyobb szenzációjaként bemutatkozik az új csoda. Sajnos az első képek is csak akkor látnak napvilágot...

Három a kínai igazság



A kínai játékkészítés valahogy nem igazán ismert az Urálon innen, de ettől függetlenül létezik a dolog, a legjobb fejlesztőcsapatuk, az Overmax Studio éppen most szerződött le az Eidosszal egy real-time stratégiai játék készítésére. A Three Kingdoms a Luo Guanzhong által elkövetett hasonló című közismert (?) kínai történelmi regényen alapszik, és a XIV. század vérzivataros éveiben játszódik. Régi történelemórákra visszaemlékezve talán még rémlik, mennyire sűrű évek voltak ezek: a Nagy Fal építése, fosztogató mongol hordák, torzsIkodások a császári trónért... Az ígéretes témájú játékra még sokat kell várni: jövő őszre lesz kész.

A mech-telen igazság





A Quake 3 által elindított aréna-mánia elérte az óriásrobotos játékokat is, az első ilyen mech-es (pardon: itt a mech-eket ROUGUE néven emlegetik valamilyen elmés kifejezés rövidítésből adódóan) multiplayer öldöklés Rogue Wars címen támadja meg a PC-ket, augusztus tájékán. A sztori szerint az idegenek ellen vívott háborút ugyan megnyerte az emberiség, de a Földet közben sikerült teljesen tönkrevágni. Így a humán faj maradéka elindult, hogy lakható bolygót találjon magának. Az eredetileg az új lakóhely terraformálására készített óriásrobotok némileg feltuningolt változatai csapnak össze aztán az Új Föld népszerű arénáiban. A küzdelem egy sakktáblaszerű pályán folyik, ami némi taktikázásra is lehetőséget ad. A játékmenet így leginkább az ősi Archonra hasonlít, ami azért valószínűleg ki fogja emelni a Rogue Wars-t a többi ezeregy deathmatch-játék közül.

Egy igazi lélekvesztő



Ha egy játékra azt mondják, hogy már régóta készül, az ember két, maximum három évre gondol. Na, ehhez képest a Soulbringer, a Gremlin/Infogrames duó klasszikus stílusú RPG-je olyan régen készül, hogy még DOS alól is fut, azaz futni fog, ha egyszer végre elkészül a végleges verzió. A játék Rathenna világán játszódik, ami egy szokványos varázslók-sárkányok-törpék-elfek-szörnyetegek sablonokból felépülő fantasy birodalom. Ami nem szokványos, hogy a világ 1600 éves történelmét részletesen kidolgozták a készítők, így elképesztő mennyiségű háttérinfó zúdul a játékosra minden egyes beszélgetés alatt. Beszélgetésből pedig sok lesz, hiszen kb. 500 nem játékos karakter mászkál fel s alá a játék világában. A sztori szerint a Rathenna viszonylagos békéjét hat rettentő hatalmú élőhalott szörny fenyegeti, akiktől csak úgy lehet megszabadulni, ha valamilyen úton-módon sikerül a lelkeiket foglyul ejteni, és a Lelkek Kútja nevű legendás (azaz senki sem tudja, hol lehet) helyen elpusztítani. Hősünk erre az embert próbáló feladatra vállalkozik, persze egyedül, mert az az igazi férfihoz illő mulatság. A grafika külső nézetes 3D, és leginkább az Ultima 9-re emlékeztet. A lemészárolandó ellenségek aránylag csekély (mindöszsze 12 fajta van), és a helyszínek ijesztően magas (pont tízszer ennyi) száma arra enged következtetni, hogy itt végre a kaland-szál nem szorul háttérbe az előbb-utóbb unalomba fúló ütöm-vágom-amputálom harc mellett. A megjelenés nyár közepén várható – igaz, már tavaly, és tavalyelőtt is ezt ígérték...







Az aktuális megjelenések

A dátumoknál kéretik figyelembe venni, előfordulhat, hogy csak úgy spontán csúszik a megjelenés néhány napot-hetet (-évet...). Csak azokat a játékokat soroljuk fel, amelyek kiadója hivatalosan bejelentette a bemutató dátumát.

Április

26 – Metal Fatigue (Psygnosis)
27 – MDK 2 (Interplay)
27 – Europe in Flames (Talonsoft)
28 – Insane (Codemasters)
29 – FLY! 2000 (G.O.D.)
29 – EverQuest: Ruins of Kunark (989 Studios)
30 – Starlancer (Microsoft)

Május

1 – Flying Heroes (Talonsoft)
1 – Daikatana (Eidos)
1 – Off Road (Rage)
2 – Wall Street Tycoon (UbiSoft)
3 – Reach for the Stars (Mindscape)
4 – Werewolf (ASC Games)
5 – Shogun (EA)
6 – Earth 2150 (Mindscape)
8 – Test Drive Cycles (Infogrames)
9 – Millionaire 2 (Disney)
10 – Motocross Madness 2 (Microsoft)
12 – Evolva (Interplay)
14 – Martian Gothic (Talonsoft)
14 – Dogs of War (Talonsoft)
15 – KISS Psycho Circus (GOD)
16 – Soulbringer (Interplay)
16 – Warlords Battlecry (Mindscape)
18 – Hitman (Eidos)
20 – Sim City 3000 Unlimited (EA)
20 – Dark Reign 2 (Activision)
23 – Deep Fighter (UbiSoft)
24 – Icewind Dale (Interplay)
24 – Klingon Academy (Interplay)
27 – Pharaoh: Cleopatra (Sierra)
28 – Elite Force (Activision)
29 – Ground Control (Sierra)
29 – Sudden Strike (Eidos)
30 – Vampire (Activision)
30 – Deus Ex (Eidos)

POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR

★ **Feltámad a 3+2 együttes: jön a harmadik kiadású AD&D a második kiadású Poollal**


Itt közelharc lesz, ami a mágusainkra nézve nem túl jó hír

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SSI
Kiadó: Mindscape
website: www.ssionline.com
Megjelenés: 2000. tél

Akárhonnan is nézzük, 1988 nagyon régen volt, és azóta nagyot változott a világ. Akkoriban még állt a berlini fal, derék honatyáink elvtársnak szólították egymást a Parlamentben, Lagzi Lajcsit pedig köztiszteletnek örvendő trombitaművészként ismerte ország-világ. Ebben a mai szemmel nézve igencsak fura korban jelent meg az akkoriban második virágkorát élő AD&D (minden szerepjátékok legnépszerűbbike) első igazi számítógépes feldolgozása, a C64-es Pool of Radiance. (Mindenki őszinte rémületére el is rejtünk itt valahol egy képet belőle.) A nyolc lemezoldalt (akkoriban ez volt a mértékegység, nem a CD-k száma) elfoglaló monstrum akkora sikert aratott, hogy az hosszú időre meghatározta a készítő SSI hozzáállását a világ dolgaihoz: évekig terrorizálták a rajongókat a különféle Pool-folytatásokkal és -klónokkal, amelyeknek a színvonala leginkább a közismert 1/x függvényhez hasonló görbét írt le az idők során. Mivel az említett alkotások üzleti sikere is hasonlóképpen alakult (azon ritka esetek egyike, amikor az eladott példányszám és a színvonal valóban egyenesen arányos), a kiadó le is lőtte a sorozatot úgy 10-12 folytatás után. (Mondjuk más választásuk nem is nagyon volt, mert az AD&D feldolgozási jogait is elvesztették.) Azóta mind az SSI, mind az említett licenc igen kacskaringós életpályát járt be, de most úgy tűnik, ismét egymásra találtak, hiszen a szerepjáték-rendszer harmadik kiadása után nem sokkal debütál a régi Pool folytatása, a Ruins of Myth Drannor.

Ha valaki még emlékszik az első részre (bár az olyan régen volt, hogy aki játszott vele, az most talán már a nyugdíjából kuporgatja össze a GeForce-ra valót), még emlékezhet a történetre is, ami most folytatódik. A hősök anno legyőzték Tyratraxus-t, a bronzsárkány alakját felvett démont, és ezzel megmentették Phlan városát a pusztulástól. A démon erejét adó varázstárgy, a Ragyogás Medencéje azonban nem pusztult el, sőt, X idővel az első epizód történései után (arról nemigen szól a fáma, hogy ez pontosan mennyi is) újra működni kezd, randa szörnyeket köpködve az időközben újjáépült, és Új Phlan névre keresztelt városra. Hogy a helyzet komolyságát mindenki átérezze, Elminster, a kontinens legnagyobb hatalmú varázslója személyesen veszi kézbe a dolgokat. Sikerül is bezárnia (azaz, mint utóbb kiderül, csak egyirányúvá tenni) a Medence teleportját, és míg a mágus a Medencét véglegesen elpusztító varázsige után kutat, néhány hű emberét bízza meg azzal, hogy őrizzék a kikapcsolt teleportot. Arról már igazán nem tehet az öreg, hogy a négy jómadár, akire a felelősségteljes feladatot bízta, önkéntes alapon kipróbálja, vajon működik-e a teleport a másik irányban. Hát működik... Hőseink egy hatalmas föld alatti romvárosban találják magukat, amiről hamarosan kiderül, hogy a Birodalmak legveszélyesebb helyeinek egyike, az elátkozott ősi elf város, Myth Drannor. Nincs mit tenni, ha maguktól másztak bele a galibába, egyedül kell kikeveredniük belőle.



A kasztváltási rendszer gyöngyszeme: a barbárból lett varázsló!

Nos, a keretsztori... hát, hogy finoman fogalmazzak, nem a legkidolgozottabb, és egyben azt is előrevetíti, hogy a játékban visszatérünk a legősibb "dungeon"-hagyományokhoz, azaz nem az élő, valósághű, lakókkal benépesített környezet megteremtése a cél, hanem a minél tökéletesebb, halálosabb, csapdákkal és szörnyekkel teli labirintusoké. Érdekes koncepció: ha már úgysem sikerülhet a szó eredeti értelmében vett igazi szerepjátékot alkotni, ne is próbálkozzunk vele, inkább nyúljunk vissza a régi idők RPG-stílusához, és azt hozzuk olyan színvonalra, hogy mindenkinek leessen az álla! Egy hatalmas földalatti labirintusba kerülünk tehát első szintű kopasz kalandozóként, és mire végigverekedjük magunkat rajta, akár a 16. szintet is elérhetjük (ami AD&D-ben közelít a félisteni státuszhoz) – az "XP-harc-kincsek" triumvirátusáért megőrülő tápolóbajnokok számára ez maga a mennyország, hajrá, akárcsak a régi szép időkben, a D&D idején!

A Pool 2 lesz az első számítógépes játék, ami a harmadik kiadású AD&D szabályait használja. Mivel a '89 óta először átdolgozott rendszer szabálykönyvei csak szeptemberben jelennek meg, még nemigen lehet pontos dolgokat tudni róla, már a szokásos reklámszövegeken kívül, miszerint a rendszer könnyebben tanulható, logikusabb és reálisabb lesz. Előttünk persze nincs lehetetlen, néhány részletet azért sikerült kideríteni a játékban alkalmazott új szabályokról. Bizonyosnak tűnik például, hogy a játszható fajok között újra feltűnik a félork (Skandar Graun-rajongók legnagyobb örömére), viszont búcsút inthetünk a gnómoknak (sebaj, őket úgysem szerette senki) és talán a félelfeknek is (ők sem voltak egy különösebbek kidolgozott bagázs). A törpék, emberek, elfek és hobbitok maradnak. Ez persze csak az alapban választható karakterekre vonatkozik, NPC-ként a legváltozatosabb szerzetek csatlakozhatnak hozzánk, legnagyobb számban persze sötét elfek, ha már úgyis az ő birodalmukban járunk. A választható kasztok terén sem a mennyiségre, inkább a kiegyensúlyozottságra és a kidolgozottságra feküdtek rá a készítők: összesen hatféle foglalkozás közül választhatunk (harcos, erdőjáró, barbár, pap, varázsló és tolvaj). Külön öröm, hogy ha a

magunk generálta fazonok helyett a játék által felkínáltakat választjuk, egy néhány számmal felvázolt karakter helyett igazi, részletesen kidolgozott jellemmel bíró egyéniségeket kapunk. Egy Final Fantasy-epizód szereplőihez még így sem mérhetők ugyan, de a szokásos RPG-sablonoknál azért jóval egyénibb embereink lehetnek. Ha magunk generálunk karaktert, ott sem néhány kategóriából kell kiválasztanunk a három szóban összefoglalt személyiségtípust, hanem rengeteg részletesen kimunkált modell közül választhatunk. A harmadik kiadás szabályai megengedik a kasztváltást, amikor csak jólesik, szóval igazi ezermestereket, túlélőművészeket faraghatunk embereinkből, akikből a játék elején legfeljebb négyet vihetünk magunkkal, de később NPC-kkel maximum hatra duzzaszthatjuk a csapat létszámát. Papok közül csak az általánosakat választhatjuk, a Birodalmak pantheonjának egyes isteneit követő specialistákat nem. A másik varázshasználó osztály, a mágusoké körül egyelőre nagy a homály, mivel még azt sem tudni, milyen lesz a harmadik kiadás mágiarendszere, memorizálni kell-e a varázslatokat, vagy manapontokból gazdálkodhatunk. Mindenesetre több, mint száz varázslatot használhatunk, egészen a nyolcadik szintűekig bezárólag, amik az egész világon csak néhány tucat varázsló számára elérhető hatalmas erejű igék.

Mivel a Pool 2 nagyjából a Baldur's Gate 2-vel egy időben jelenik meg, muszáj egészen bombasztikus dolgokkal előhozakodnia, hogy esélye legyen a konkurenciaharcban. Az egyik csodafegyver a sokat emlegetett harmadik ki-adású szabályrendszer és az azzal járó vadiúj szörnyek, varázstárgyak és egyebek. Ha vetünk egy pillantást a képekre, máris láthatjuk, hogy a grafikai kivitelezés a másik, amivel a készítő csapat, a Stormfront le akarja körözni a BG2-t (második generációs 3D gyorsító alatt el sem indul a program, de igazán jól Voodoo 3, TNT2 Ultra vagy GeForce társaságában érzi magát). A hivatásos szőrszálhasogatókat is elnémító minőségben kidolgozott környezet teljesen interaktív, minden tárgyat, objektumot lehet mozgatni, használni valamire, vagy ha semmi nem jut az eszünkbe, hát szétverni. A fejlesztők azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy minden egyes képernyőnyi területen legalább 15 interaktív objektum legyen, még a játék legkopárabb helyszínein is. Mindezek tetejébe a környezet 3D-s mivolta már nemcsak a látványban mutatkozik meg, de komoly taktikázásra is lehetőséget ad (főleg, hogy a hírek szerint a harmadik kiadású AD&D egyik legnagyobb dobása a táblás stratégiai játékok mélységeibe merészkedő harc-szimuláció lesz). A dolog roppant jól hangzik: bármilyen utunkba akadó tárgyat használhatunk fegyverként, pajzsként, fedezékként, de kihasználhatjuk a harcban némi pluszokat biztosító terepadottságokat is. A harc jellege egyébként elég széles skálán állítható, a totálisan akció-típusú kattintgatóbajnokságtól a körökre osztott, ezernyi körülményt figyelembe vevő stratégiai ütközetig. Egyszemélyes játékban persze elsősorban az utóbbi stílust javasolt, a reflexjáték inkább a multiplayerre lesz jellemző, hogy a lassabb játékosok hosszú gondolkodása alatt ne unatkozzon a többi.


Az asztalt elvisszük magunkkal, alkalmasint hozzávágni valakihez



A régi Pool. Hogy '88-ban hogy örültünk ennek a grafikának...

Ha már a multiplayernél tartunk: ez ugyebár most a legfontosabb varázsszó a számítógépes RPG-k világában. A Pool 2 multiplayer sikerére félig-meddig már a készítőgárda összetétele is garancia, hiszen a Stormfront készítette anno az első igazán nagy sikerű grafikus MUD-ot, a Neverwinter Nights-ot (nálunk teljesen ismeretlen, csak AOL-on keresztül volt játszható – és most épp' a nagy konkurens Black Isle fejleszti az újrafeldolgozást ugyanezen a címen).


A sok statisztika miatt most éppen semmit nem látni a harcból

A Diablóhoz hasonlóan a Pool 2-ben is véletlenszerűen generálódik a térkép, így nem válik (annyira) unalmassá tizedszeri végigjátszása sem. A single player karaktereinket továbbvihetjük multi-játékba, sőt, arra is lehetőség van, hogy egy egyszemélyes játékban a kimentett állást multiban folytassunk. Visszafelé ugyanez már nem megy, ez a tápolási csatorna zárva marad. A többszemélyes játék kellemesen rugalmas, ha csak ketten vagyunk, három-három karaktert irányítunk (de akár 1:5 arányban is szétoszthatjuk őket), ha hatan, mindenkinek egy jut – így akkor is lehet nyomulni, ha nem jött össze egy teljes partira való játékos. Érdekes ötlet, hogy a játék során megszerezhető tárgyak és kincsek mennyiségét és minőségét folyamatosan a csapatunk összetételéhez és erejéhez igazítja a játék, az ügyeskedő tápbajnokokat így remélhetőleg sikerül finoman visszafogni. A realitásnak ugyan ad egy jókora pofont, de a játékmenet könnyebb és simább lesz így, ráadásul az ellenfelek erősségét is egyszerűbb úgy belőni, hogy mindig kemény, de nem lehetetlen kihívást állítsanak a játékos elé. Még egy érdekesség a multiplayerrel kapcsolatban, hogy a Pool 2 az első program, ami a DirectX 8 élőbeszéd-alapú irányítási rendszerét használja. Az majd kiderül, hogy hogyan.



A Pool 2 elsősorban a könnyű játszhatóságot, és az akcióközpontú, pergő játékmenetet helyezi fó-kuszba, így filozófiájában is jobban fog hasonlítani a Diablo nevével fémjelzett hack'n'slash vonalhoz, mint közvetlen elődjéhez – azzal együtt, hogy a harcot szinte tetszőleges taktikai mélységekbe menően irányíthatjuk. A sztorit teljes mértékben a játékos alakítja, a cél egyedül a kijutás a romvárosból. Hogy hogyan találjuk meg az ehhez vezető utat, az teljes mértékben szabadon választható. A nem játékos karakterekhez való hozzáállás, a beszélgetéseink és cselekedeteink alapvetően befolyásolhatják a történéseket, így az ígéretek szerint a játékmenet olyan messze fog állni a lineáristól, mint a magyar fociválogatott a következő VB-döntőtől.

A Torment igen magasra tette a lécet minden elkövetkező AD&D-alapú RPG számára, kérdés, hogy ezt vajon a Baldurs's Gate vagy a Pool of Radiance folytatásának sikerül-e magabiztosabban átugrania. A már két éve készülő Pool 2-nek minden esélye megvan, hogy a legjobb AD&D-játék legyen, amit valaha láttunk. Persze ugyanez az esély a BG2 számára is adott, a nagy rivalizálás igazi győztesei azok a kalandorok lesznek, akik már most élőre fenik a késeiket a két program karácsony körül aktuális nagy összecsapására várva.


Nahát, a jó öreg Jabba, mindjárt két példányban. Biztos van errefelé egy Pizza Hutt

SUMMONER

★ **Idézni csak pontosan, szépen...**



Rosalind sértődött fejjel távozik. Vajon mit mondhatott neki Józsi?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Volition
Kiadó: THQ
website: www.summoner.com
Megjelenés: 2000. nyár

Mivel manapság már a sakkprogramok és a tetrisek is 3D-motorral készülnek, elkerülhetetlen volt, hogy az RPG-k műfaját is megcsap-ja a változás szele. A szerepjátékok jövője a jó öreg Baldur's Gate-klónoktól eltekintve egyértelműen a multiplayer-lehetőséggel is megáldott 3D-világok felé mutat, és egyre több ígéretes név kap poligon- vagy éppen voxelruhát (lásd előző számunk Vampire-előzetesét). A Freespace-sorozatot elkövető Volition fejlesztőcsapat új játéka, a Summoner is ezt a vonalat követi, ami azért figyelemreméltó, mert a készítők igen otthonosan mozognak a jól eltalált engine-ek összehozásának területén (most éppen a Descent 4-en munkálkodnak).

A program történetének középpontjában egy kitalált világ szülötte, egy Joseph (inkább Józsi) nevű fiatalember (inkább parasztgyerek) áll, aki egy szép napon rájön, hogy benne is megvan az a tehetség, amely csak nagyon keveseknek adatott meg a földkerekségen. Ez a talentum a másvilági lények megidézésének ismerete, amelyet Józsi egy – már nem is olyan szép – napon tesz próbára, amikor éppen rablók támadnak a falujára. Hősünk varázslatos képességével próbálja megmenteni földijeit: megidéz egy démont, hogy elkergettesse vele a rablókat, ám mivel nem tudja féken tartani a hívatlan (vagy inkább hívott) vendéget, a démon szintén idéz – méghozzá tragédiát, és nem meg, hanem elő. A derék szörny ugyanis érthető módon kissé morózus, amiért kirángatták kedvenc pokolbéli kocsmájából, ezért legyalulja az egész falut, és a falubeliek nagy részét (köztük Józsi szeretteit). Főhősünk ezek után önkéntes száműzetésbe vonul, és megfogadja, hogy soha többé nem iszi... akarom mondani, idéz. Néhány év múlva azonban mentora, Yago meggyőzi őt, hogy különleges képességét a Jó szolgálatába kell állítani, és ráveszi a fiút, hogy kutassa fel a világ különböző részein eldugott öt nagyhatalmú idézőgyűrűt. A gyűrűk megszerzése után már csak egy kis feladat vár Józsira: segítségükkel ki kell paterolnia szülőkontinenséről, Medeváról a konkurens birodalom, Orenia által küldött hadakat, amelyek az utóbbi időkben szép csendesen megszállták az országot. A mi földművelő Józsink természetesen segítséget is kap kalandozásai során. Na nem az agrártárcától (az egy másik Józsi területe), hanem három olyan embertől, akik csatlakoznak hozzá a nagyobb városokban. Flece egy kisstílű, ám ügyes tolvaj, aki az utcán nőtt fel, Rosalind pedig egy mágus-pap (mellesleg Yago lánya), aki féltékeny Józsi csodálatos képességére. A legérdekesebb karakter azonban kétségkívül a harcos Jekhar, akit első ránézésre amputáló kisiparosnak nézne az ember (az is), viszont az indítékai igen eredetiek: azért csatlakozik Józsihoz, hogy bosszút álljon a családjáért, amit viszont éppen a Józsi által megidézett démon tett múlt időbe... Talán már ebből is látszik, hogy ebben a – fantasy szerepjátékokban klasszikusnak számító – mágus-tolvaj-pap-harcos négyesben rengeteg csapaton belüli torzsalodásra és akcióra számíthatunk (a készítők szerint Rosalind féltékenysége állandó problémaforrás lesz), ami minden bizonnyal sajátos atmoszférát fog adni a portyázásoknak.



Kíváncsi vagyok, hogy az ilyen nagytotál-nézetből hogyan lehet majd irányítani a játékot...



Kikötői csendélet két tanácstalan kalandozóval



Ez itt egy piros lámpás ház (light verzióban: piros lámpák nélkül)

A fejlesztők hangulat szolgálatába állították a világot is, amelyet ugyan a legnépszerűbb fantasy klisék alapján készítettek, megpróbáltak neki egyedi hangulatot adni azzal, hogy szokatlan helyszíneket és szörnyeket teremtettek a játékhoz. Így kalandozhatunk többek közt elsüllyedt víz alatti birodalomban, mocsaras dzsungelekben és a Jade folyónál, ami egyenesen a Mennyországban ered. Az életünkre törő fenevadak sem ragadnak le a goblin-ork-troll sablonnál: több tucat fajjal és a Medeva kontinensén mindennaposnak számító gólemekkel fogunk elsősorban konfrontálni, de természetesen dolgunk akad a kínézet tekintetében az emberi perverzió határait súroló démonokkal is. A hangulatot tovább fokozandó, a világ kapott egy komplett panteont (istenekkel, ördögökkel és egyebekkel bőven fű-szerezve) és egy hozzá tartozó mitológiát, ami a kulcsfontosságú infóktól kezdve az utolsó káromkodásokig átszövi a történetet és a szereplők életét – hitgyülisek előnyben...

A készítők bevallása szerint a technikai kérdéseknél elsődleges szempont volt, hogy a legjobb, legszebb, legélethűbb gravitációjú renderelő engine-t készítsék el a játékhoz, amelyben "a varázslatokat és idézéseket kísérő effektektől leesik az állad". Ilyen kijelentéseknek persze már jó ideje nem hiszünk, de tény, hogy ezúttal elismerően hümmögtünk az előzetes képek láttán, ami – ismerve kicsiny szerkesztőségünk kritikai normáit – igen nagy szó. A tetszés szerint zoomolható helyszínek gyönyörűek, és a szereplők kidolgozottsága is szívet melengetően részletes, de nem ez az engine nagy dobása. Az adu ász az, hogy a környezet folyamatosan változik, attól függően, hogy éppen hol tartunk a kalandban, és mit teszünk. Átélhetjük azt, ahogy a gyűrűk megszerzésével lassan megváltoztatjuk a világot, és elűzzük a sötét fellegeket Medeva egéről – vagy éppen újabb démont szabadítunk rá... A Volition oly mértékben megbízik a saját motorjában, hogy a mozijeleneteket is vele készíti, ami jó hír, már csak azért is, mert a tervezők kifejezetten az animációk miatt tovább részletezték a főbb karaktereket (szájmozgással, és mindenféle extrával), tehát ebből a szempontból minimum Omikron-szintű élményre számíthatunk. Irányítás tekintetében is elégedettek magukkal a fejlesztők, annak ellenére, hogy a harcra vonatkozó részéről nem sokat árulnak el (pedig kis túlzással azt lehet mondani, hogy azon áll vagy bukik minden). Az biztos, hogy a harcrendszer a manapság oly divatos "real-time is, meg nem is"-módszert követi, a küzdelem valós időben folyik, ám bármikor megállíthatjuk azt, hogy átgondoljuk a helyzetet, és újabb utasításokat adjunk ki. Biztató, hogy néhány, real-time stratégiákból ismerős trükk is helyet kap majd a játékban, így a nagyobb csatákat is könnyen és átláthatóan tudjuk irányítani. A helyzetből és a fegyverekből származó előnyöket is figyelembe veszi a program (magaslaton állva például jóval nagyobb egy sikeres fejberúgás esélye), mint ahogy az RPG-kben elmaradhatatlan karakterfejlődés is rengeteg algoritmussal és számmal képviselteti magát a harcrendszerben. A trancsírozás és a kalandozás külön kamerakezelést kapnak, és hab a tortán, hogy mind a négy szereplő bőrébe belebújhatunk, hogy osztogassuk a nyolc napon túl sem gyógyuló testi sértést, illetve, hogy irányítsuk a játékot. A mágia is kulcsfontosságú szerepet kap, hiszen mint azt a játék címe is mutatja (summoner = megidéző), Józsi – azon túl, hogy kiválóan idézi Petőfit és Adyt – segítségül tud hívni mindenféle fenevadat (GF-et, hogy CoVboy is örüljön...), annak függvényében, hogy milyen erős, és mennyi gyűrű van a birtokában (a gyengébb gólemeknél kezdődik a lajstrom, és a fél világot egészben lenyelő démonlordoknál fejeződik be). Végül, de nem utolsósorban, karaktereink harcokban tanúsított viselkedését erősen meghatározza, hogy a játékos hogyan állítja be a magatartásukra vonatkozó paramétereket. Nyilvánvalóan a törékeny Józsi jobban teszi, ha tenyészcsődör üzemmódra kapcsol, és hátulról fedezi a csapatot, míg Jekhar maximumra állított agresszióval is remekül helytáll a frontvonal vérfürdőiben.



Ez a vízköpő vizet ugyan nem köp, de látványnak nem utolsó

A grafika az előzetes képek alapján valóban csodálatos lesz, a hozzánk hasonlóan "szigorú, de igazságos" felfogású online lap, a Gamespot szerint (munkatársuknak volt szerencséje működés közben is látni a játékot) a valaha látott legszebb vízeffektekkel büszkélkedik a program, de a kollégának a varázslatokhoz és a külső helyszínek időjárásához tartozó látványelemekre sem volt panasza (3D gyorsító nélkül meg sem moc-can a program). A zenéről is hasonló jókat hallottunk, bár nekem ezzel kapcsolatosan vannak fenntartásaim. Az rendben van, hogy a zeneszerző a különféle folklórzenék (kínai, arab, ószuahéli stb.) motívumait is beleszőtte a program trackjeibe (sőt, az ilyen irányú próbálkozások általában jól sülnek el), de a fantasy dallamok és a modern techno/ambient elemek mixelését nem tartom szerencsésnek – márpedig a játék zeneszerzője éppen erre készül... Ettől függetlenül az idei év egyik nagy reménységének, az RPG-k lehetséges forradalmának tartom a Summonert, nem is annyira a kalandozás (bár jól hangzik a készítők által taksált 35-45 óra tiszta játékidő), mint inkább a csapatorientált multiplayer miatt, amit egy ilyen világban, egy ilyen engine-nel el sem lehet rontani (mondjuk a gépigénytől tartok egy picit). Hamarosan el is kezdem vágni a centit, ugyanis ha minden igaz, ősszel már az ismertető is az újságunkba kerül. A készítők töretlen optimizmusa reményteli: ők olyannyira biztosak az őszi premierben (mindjárt három platformon: PC-n, Mac-en és PSX2-n), hogy már bőszen tervezik a folytatásokat (igen, mindjárt többet is egyszerre). A próféta szóljon belőlük...



Hamarosan valakire nagyon rájár a rúd



Jekhar és Flece tökéletes harci formációba rendeződve elmélkedik azon, vajon mit is csinálhat éppen Józsi és Rosalind



HEAVEN TOURIST

★ "Majd rólad szólnak a hírek, veled van tele a sajtó..."


A hullák körberajzolása nemcsak jópofa ötlet, de poligon-takarékos is...

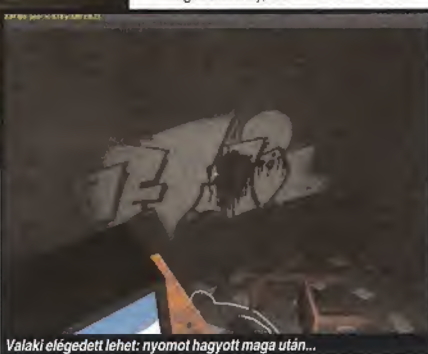
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Noname Unlimited
Kiadó: még nincs
website: heaventourist.jatekok.com
Megjelenés: 2000. december

Fura dolognak lehettek szem- és fültanúi azok, akik az elmúlt hetekben-hónapokban arra vetemedtek, hogy könnyűzenei műsorokat nézzenek valamelyik nagyszerű magyar kereskedelmi csatornán: a sok (hm, most inkább nem szeretnék műfaji háborút kirobbantani, szóval maradjunk annyiban, hogy "divatos") zene mellett meglehetős sűrűséggel bukkant újra és újra fel a magyar kemény rock egyik jeles képviselőjének új klipje. A Tankcsapdáról, és a Mennyország Touristról van szó, amit érdekes módon a széles közönség számára is emészthetőnek ítélték a média fura urai (egyébként a rajongók véleménye szerint is a Legjobb Méreg album óta a legjobban sikerült művük). Annyira sikerült a köztudatba bevezetni a számot, hogy nemrég egy ifjú magyar játékfejlesztő csapat is úgy döntött, hogy az Assassins munkacím alatt készülődő first person shooterüket Heaven Touristra keresztelik át, mivel a szám szövege és mondanivalója meg-döbbentő párhuzamot mutat a játékukkal. Lukács Laci, az együttes énekese örömmel hajlott a dologra, sőt, azóta folyamatosan arról megy a tárgyalás, hogy hogyan kerülhetnének további Tankcsapda-számok a játék soundtrackjébe.

A játék történetét olyan filmek ihlették, mint a Desperado, a Leon, a profi, vagy a Bérgyilkosok. Mi a közös ezekben? Rettentő látványosak, és a világ leghalálosabb, nem feltétlenül bér-, de gyilkosairól szólnak, akik a "pénzért bármit, bárkit, bármikor" elv alapján válogatják meg áldozataikat. Játékunk főhőse is ilyen, éppen a kokainbárók magánháborúit nyögő Latin-Amerikában halászik a zavarosban. Egy nap megkapja az élete nagy üzletének tűnő megbízást: az egyik mexikói drogkartell vezetőjét kell rövid úton a pokolra küldenie egy csábítóan sok számjegyből álló összeg ellenében. Elvileg nem nagy a lebukás veszélye, hiszen az ilyen bérgyilkosságok (ezt hívják "mennyország-turizmusnak") teljesen mindennaposnak számítanak. A gondok ott kezdődnek, amikor bevetés közben kiderül, hogy valaki megbabrálta emberünk fegyverét, viszont a célpontot valaki mégiscsak lelövi helyettünk. Hősünk éppen eljut a következtetésig, miszerint csúnyán palira vették, és itt bizony ő lesz a bűnbak, ha el nem pucol igen gyorsan – de eddigre már jónéhány vészjóslóan nagy kaliberű fegyver csövébe bámul igen közelről. A börtönben döbbenünk csak rá, milyen kellemetlen helyzetbe kerültünk: egyre több gyilkossággal vádolnak, és Latin-Amerika legnagyobb gazemberei akarnak holtan látni.

Sebaj, innen már csak felfelé vezethet az út! Első lépés: szökjünk meg a brutálisan jól őrzött börtönből. Második: éljük túl, hogy ránk vadászik a maffia, a rendőrség, néhány kormányügynökség, és egy titokzatos nemzetközi kémszervezet. Harmadik: szerezzünk alibit, azaz derítsük ki, ki is volt valójában a gyilkos, leplezzük le ország-világ előtt, majd tűnjünk el a vérbosszúért lihegő keresztapák tekintete elől. Elég súlyosnak hangzik, nemde...? Mostanában éppen azon folyik a munka, hogy a sztori több helyen elágazó legyen a játékos döntésétől, cse-lekedeteitől függően, így többször is végigjátszhassuk anélkül, hogy már tudnánk, mi fog történni a következő sarok mögött.

Amint az eddigiekből kiderült, a játék leginkább a Soldier of Fortune-re fog hasonlítani játékmenetben, és a brutálisan realisztikus tűzharcokat tekintve egyaránt. Mondjuk a készítők ez ellen hangosan tiltakoznak, mondván, ez azért egy kicsit magasra tenné előttük a mércét (de rögtön hozzátéve azt is, hogy a SoF B-kategóriás akciófilm-hangulatát és történetét azért felül akarják múlni). A Heaven Touristban lehetőségünk nyílik a fegyverünket elrejteni (például Terminátor módjára egy virágcsokorba), de már az is sokat


Valaki elégedett lehet: nyomot hagyott maga után...

számít a semleges szereplők viselkedésében, hogy fegyvertelenül, vagy egy kéziágyút lóbálva közelítünk hozzá, illetve hogy tizenöt sebből vérezve, botorkálva, vagy frissen-üdén-fiatalosan akarunk elvegyülni a tömegben. A legújabb brutális trendhez igazodóan sérülési zónákra vannak osztva az emberek, viszont itt ez nemcsak a csonkolások szívet melengető lehetőségét adja, hanem olyasmikkel is jár, hogy egy lábsérülés után sántikálni kezdünk, vagy hogy jó célzással akár a fegyvert is kilőhetjük valaki kezéből á 'la Soldier of Fortune. Külön mó-ka, hogy akár halottnak is álcázhatjuk magunkat. Ezt persze inkább az ellenfelek fogják megtenni (nekünk elég dolgunk lesz a menekülés közben, hogy ne járjon ilyesmiken az eszünk), így nem árt minden fekvő egyedbe belerúgni egy-kettőt, kockáztatva a hullagyalázás vádját, viszont megkímélve magunkat a kellemetlen meglepetésektől. Amivel még kiemelkedik a játék a tömegből, az a fegyverválaszték. Aki erről kérdezi a készítőket, jobb, ha felkészül egy igen-igen hosszú előadásra... Lássuk csak: a móka a dezodor + öngyújtó kombónál kezdődik, majd 16 (!) puska-pisztoly-rohamkarabély típusú készüléken keresztül jut el egy tucatnyi gránát és rakétaver-zióig, és akkor az aprólékokat (számszeríj, szigonyvető, telepíthető C4-es szeretetcsomagok, könnygáz) még nem is vettük számba. Ehhez hozzájön, hogy egyes fegyverekre hang-tompítót, lézeres irányzékot illetve gránátvetőt is szerelhetünk... A játék szakít a Quake-klónok "van három jól használható fegyver és csak azokat erőltetem" elvétől, inkább a történethez sokkal inkább illeszkedő és reálisabb "azt használom, amit sikerült találnom' mondattal jellemezhető.

A program saját fejlesztésű engine-t használ, ami a DarkGlance névre hallgat, és a tervek szerint elég bíztató dolgokat fog tudni, a jelenlegi csúcskategóriás 3D kártyák minden extra képességének és effektjének (T-Buffer, bumpmapping, 32 bites renderelés, textúratömörítés) kihasználásától, az MP3-lejátszáson át (akár 3D-s térhatással) az elviekben korlátlan felbontás és textúraméret alkalmazásáig. Az ajánlott hardver nagyjából egy mai átlag-konfig szintjén mozog, de már egy P133+32M RAM típusú ócskavason is elindul a móka. Hogy a játék mikor jelenik meg, ma még kérdéses, javában folyik a fejlesztés, a 0.90 verziószámú (an)alfabéta-verziónál tart a project (az engine verziószáma, nem a játéké...), a végleges verzió legkorábban az év végén lesz kész. A http://heaventourist.jatekok.hu címen többet is megtudhatsz a témáról, sőt, akár tesztelőnek is jelentkezhetsz!


A civilizáció áldásai: cigi, öngyújtó és kólaautomata. (Szerinted melyik a kakukktojás?)

SHEEP!

★ **Birkaterelgetés, sheeppal-dobbal-nádihegedűvel**


Így készül a tiszta élő gyapjú

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Empire
Kiadó: Empire
website: www.empire.co.uk
Megjelenés: 2000. ősz

Komoly gondban lehettek az Empire jobb sorsra érdemes designerei, amikor kitalálták, hogy új logikai/akció játékukban egy (illetve néhány tucat) kedves kis állatkát tesznek meg főhősnek. Hogy miért? Hát, a földkerekség faunájában megtalálható állatfajok mintegy 99 százaléka megjárta már ezt a szerepkört, a kiadónak pedig valami igazán új kellett. Már-már az egysejtű zöldszemes ostorosnál és a kacsacsőrű emlősnél kötöttek ki (hangosan átkozva közben az Earthworm Jimet, a Wormsot, és a többi állatos-mókás játékot), amikor derült égből villámcsapásként jött a mentőötlet: a birka! És milyen a birka? Együgyű, ostoba, szellemileg leárnyékolt, agyilag zokni. Más szóval: ideális alany egy Lemmings-szerű "terelgetős" akcióhoz!

A készítők kerettörténet gyanánt még a főszereplők szellemi színvonalához képest is igen nagy hülyeséget találtak ki, ami már az intro movie-ban megkezdi az agysejtjeink módszeres pusztítását: csak képzeljük el, amint egy regiment Lennon-szemüveges birka egy hetvenes évek-hangulatú diszkóban a Bee Gees (nem lehet nem észrevenni a Bee szó birkákra való utalását!) Stayin' Alive-jára ropja a táncot Travolta legszebb (?) éveire emlékeztető stílusban... Szóval a sztori: a birkák, mint földi állatfaj, tulajdonképpen egy az Univerzummal egyidős, ősi idegen civilizáció képviselői, akik azért érkeztek a bolygónkra néhány évmillióval ezelőtt, hogy tanulmányozzák az értelmes élet kifejlődését. Mindezt persze úgy, hogy a kísérlet alanyai, az emberek ne vegyenek észre semmit az egészből. A dolog eleinte remekül ment, ám csakhamar kiderült, hogy az álcázással egy kicsit túllőttek a célon a gyapjas ufók, ugyanis szép lassan teljesen elfelejtették eredeti céljukat, és teljesen belemerültek a felvett szerepükbe. Néhány tízezer év alatt aztán teljesen olyanná váltak, amilyennek ma ismerjük őket: ostoba, kérődző háziállatokká. A nagy kísérletre kiszabott idő viszont időközben letelt, és a kozmosz urai, a szuper-űrbirkák visszatértek a Naprendszerbe, hogy hazavigyék az itt hagyott kutatók leszármazottait, a megfigyelés eredményeivel együtt. Nagy meglepetésükben az űrbirkák az X-Aktákban látott metódushoz fordultak a helyzet megmentése érdekében: elraboltak négy kiválasztott földlakót (egy fiú, egy lány és két kutya – ezek szerint egy magasabb intelligencia számára sem eldöntött tény, hogy akkor most ki is az igazi főemlős), és beléjük szuggerálták a parancsot: tereljék a Föld összes birkáját a Mount Muflon hegyére, ahol az űrhajó majd felveszi őket. A dolgot tovább bonyolítja, hogy megjelenik az űrbirkák szuper technológiájára pályázó másik idegen (Dr. Watson név alatt fut egyébként, hogy Sherlockot hol hagyta, az rejtély), és kézzel-lábbal meg minden egyéb számításba vehető végtaggal próbálja megakadályozni a grandiózus terelgetési projektet. Ebből adódik a konfliktus, ami hét különböző stílusú világban, pályák tucatjain teljesedik ki.



A birka nem tud úszni (legalábbis ő nem tud róla). Ezért gumival fürdik

A feladat tehát prózaian egyszerű: van egy terep kismillió akadállyal, és egy kezdetben harminc birkából álló kis gulya (persze minden egyes bárány saját, kidolgozott személyiséggel és egyéni extra hülyeségekkel rendelkezik), amit a veszélyeket kikerülve el kell terelgetnünk a pálya végére. A terelgetés elsőszámú eszköze a vad kurjongatás, de egyébként mindenféle változóan sportszerű fegyvernem megengedett a rugdosástól a kajával való csábításig. A birkák kifinomult mesterséges intelligenciája (azaz inkább mesterséges ostobasága, ahogy a fejlesztők is emlegetik) garantálja, hogy az állatok a tőlük telhető logikával, azaz meglehetős következetlenséggel reagáljanak minden dologra. Ha valami nem jönne össze, pártfogoltjaink üdítően változatos halálnemek tucatjait mutathatják be: megsülnek, felrobbannak, megfulladnak, piranhák tépik őket apró cafatokra, vagy egyszerűen infarktust kapnak valami igazán meghökkentő esemény láttán. Az egész persze arra van kihegyezve, hogy a játékost rövid úton az őrületbe kergesse a program, amire minden esélye meg is van. Képzeljük csak el a véres verítékkel egy helyre terelgetett csordát, ami egyetlen szusszanásnyi idő után újra százfelé csámborog el, mert teszem azt az egyik meglátott egy érdekesnek tűnő fűcsomót, a másik egy lepkét, a harmadik megijedt valami zörejtől, a többi meg kíváncsi, hogy hova mászkál az előbbi három... A változatosság érdekében a négy különböző képességekkel rendelkező választható pásztorkarakter négyféle típusú birka terelgetésével tölti az idejét. Van a normál, mezei birka, az eleven Woolmark-reklám ipari birka, az anarchista-rocker hosszúszőrű, és az újhullámos cyber-hitech neogenetikus bárány. A pályák is az eddigiekben már meg-megvillantott roppant mélyenszántó gondolatvilágot tükrözik: többek között egy night club, a süllyedő Titanic fedélzete és egy jégkrémgyár lesz ámokfutásunk helyszíne. Az egyes akadályok leküzdése természetesen nemcsak a reflexeinket veszi igénybe, de komoly agymunkát is igényel. A multiplayer sajnos csak a kétszemélyes deathmatch-re korlátozódik, viszont a két egymást szívató játékos összekeveredő és -verekedő birkái kellemes kis kaotikus meccseket ígérnek.


Most még nyugton vannak a dögök. De nem sokáig...



Valahogy beeeee kéne hajtani a brigádot a villanypásztor mögé

Az Empire szerint a PC-s játékosok már nagyjából mindenen túlvannak, amit csak kellően elborult és kreatív elmével meg lehetett (v)etetni velük: megvívtak ezernyi világháborút, fantáziavilágokat hódítottak meg, az összes létező sportágában meggyaláztak mindenkit – pont néhány nyomorult birka fogna ki rajtu(n)k?! Ősszel kiderül, addig edzhetünk szorgosan a Lemmings-szel!



"Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága, és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen az, ki az irgalmasság és a jóakarat nevében átvezeti a gyöngéket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvérének őrizője, és az elveszett gyermekek meglelője. Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúm lesújt reátok."

Ezékiel 25:17

MESSIAH

★ **Mennyből az angyal eljött hozzátok**



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

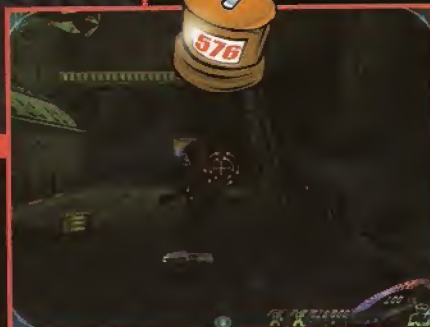
Fejlesztő: Shiny Entertainment
Kiadó: Interplay
website: www.messiah.com
Minimum konfig: PII-233, 64M RAM
Ajánlott konfig: P-350, 96M RAM
3D gyorsító*: Glide, D3D
Multiplayer: -

Így 2000. tájékán a monoteista világ egyik fele ismét kedvenc szórakozásának hódol(t): mivel a helyzet eme siralmas árnyékvilágban még mindig úgy áll, hogy a bűnök csak egyre sokasodának, várta az eljövendő Messiást, aki ugyebár meglehetősen ritka látogató errefelé, lévén úgy ezer évenként ugrik be hozzánk (vagy legalábbis ezt mondják róla). Az utolsó szereplése technikai okokból elmaradt, és talán egy mennyei buli káros utóhatásainak köszönhetően most szilveszter után sem jött el (vagy legalábbis a CNN Headlinesban nem szerepelt), mindössze a sajátos nevű Y2K nevű szolgáját küldte hozzánk. Persze a nagy fellépésre van egy teljes éve, szóval bármikor várható – megjelenése esetén már most megígérhetünk egy exkluzív interjút vele, amelyben elsősorban arról érdeklődünk, hogy az Úr valóban Dungeon Keepert játszik-e velünk, és ha igen, akkor vajon mikorra várható, hogy a Ctrl, az Alt és a Del nevében a reset után nyúl... A számítógépes játékosok szektája is várja a Messiást – ha nem is ezer éve, de már elég régóta. Még valamikor '97 táján röppentek fel az első hírek arról, hogy az MDK-val egy csapásra ismertté vált Shiny csapata e néven fejleszt játékot. (A Messiások szemlátomást nem tartoznak a sietős entitások közé.) A kurvák és angyalkák kissé sajátos keverékéből álló előzetes képek és repi-anyagok már eleve óriási botrányt előlegeztek, legalábbis a prűdebb társadalmi körök részéről. Mint kiderült, ez elég olcsó trükk volt. A piaci versenyben a kiadók egyre gyakrabban használják fel a botrányt, mint reklámfogást: kell annál jobb reklám, ha egy játékról már a megjelenése előtt mindenki azt sutyorogja, hogy biztosan "be fogják tiltani"? Mindenki hanyatt-homlok rohan beszerezni, hogy neki még jusson a (hamarosan) tiltott gyümölcsből! A botrány aztán tovább gyűrűzött, amikor ténylegesen megkezdték a játék promóciós kampányát a nyomtatott médiában. A reklám ugyanis – ha nem is II János Pált, de – félreismerhetetlenül a katolikus világ fejét ábrázolta, teljes pápai díszben, kezében egy jointtal, aki azt a meglehetősen kétértelmű kérdést szegezte nekünk, hogy "Mi a franc ütött beléd?" (kissé nehéz visszaadni a szóviccet, hogy az angol possess szót egyben valaki teste/lelke megszállásának kifejezésére is használják) Ez szerintem sokkal inkább volt szellemes, mint botrányos. (Különösen hogy a Szentatya a múltkor egy pápai e-mailben megírta nekem, hogy amszterdami látogatása után már nem lövi magát semmivel – azért nem tettem be a Csevegőbe, mert nem volt elég "közérdekű")

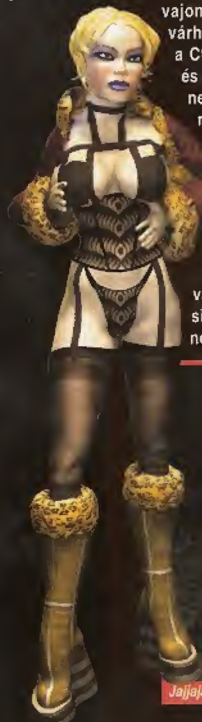
Ugyanez elmondható az egész játékról is. Eltekintve attól, hogy a szereplők egy része, khm, hát fogalmazzunk úgy, hogy az alsóbb néposztályok köréből kerül ki, a játékban nincs semmi, ami egy gyermeke erkölcseiért aggódó anyát vagy akár egy apácazárda zord főnökasszonyát elriaszthatná a játéktól. Különösen, hogy nemcsak egy remek akciójátékról, hanem egy fergeteges ökörségről is van szó.



Helló, a nevem Bob. Jöttem megváltani titeket



A fejlövés nem sikerült, viszont a light copok idegesek lettek



"Akivel meg nem végez a kard vagy az éhínség, azt elviszi a dögvész" (úgyhogy kár is megborotválkozni)
Példabeszédek, 92:3

Jajjajaj! Bácsik kérem, ne tessenek engem bántani!

És mondá az Úr: A francba!

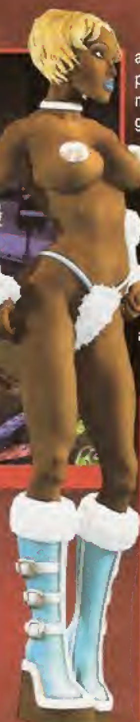
A dolog ugyebár ott kezdődött, amint az Úr megteremté vala a világot, aztán elégedetten hátradőlt, és szivarozott vala. Komplexebb rendszerek megalkotóinak jó szokása szerint azonban ő is kihagyta a bétatesztet, pedig a dolog erősen igényelt némi bugfixet. Először azzal próbálkozott, hogy kőbe égetett nem egy, hanem rögtön tíz patchet, amit kissé teátrális keretek között egy Mózes nevű web- és hegymaster segítségével próbált meg a felhasználók tudomására hozni, de azok a dologra fittyet hányva tovább folytatták a szabálytalan műveletek végrehajtását. A továbbiakban több rendszerprogramozót is küldött a hibák kijavítására, akiket a tömeg nagy üdvrivalgás közepette egytől-egyig meglincselt, kivéve azt, aki köztudomásúlag a fia volt – őt felszögezték egy kereszt alakú fára. Ettől az Úr marha háklis lett, és már-már egy alacsony szintű formázást fontolgatott, aztán mégiscsak adott egy utolsó esélyt.

Mivel messiásnak lenni nem nyugdíjas állás (nem tolongtak különösebben nagy számban az önkéntes jelentkezők), az új megváltó kiválasztását nem előzte meg különösebb szelekció. Az Úr választása teljesen random módon esett egy Bob nevű alacsony rangú angyalkára, hogy ugyan szüntesse már

be a Sátán mesterkedéseit a Földön. Aki a legkevésbé akarta a feladatot, az maga Bob volt, akit a legkevésbé sem motivált a küldetés sikeres teljesítéséért kilátásba helyezett arkangyali előléptetés és az ehhez járó XXL méretű szárnyak. A szükségnél azonban csak az Úr nagyobb úr, így Bob hamarosan a Földön találta magát. Egy olyan Földön, ami jelenleg csak sci-fi írók agyában létezik.



Tájkép csata után. A megváltás néha áldozatokkal jár



Kurvák és partizánok

Ez a Föld teljesen techno, cyberpunk vagy ki tudja mi most a divatos kifejezés rá. Az utcákon gomolygó füstből az égbe szökő felhőkarcolókban komor tudósok dolgoznak elborult projektjeiken, különböző rendű és rangú biztonsági erők felügyelete alatt, utóbbiak pedig rendszeres utcai harcokat folytatnak a csatornákban tenyésző lázadó népségekkel. A vidám képből természetesen nem hiányozhat a szokásos alvilági miliő sem: a kurváknál, striciknél és bártulajoknál a techno-anarchia ellenére az üzletmenet zavartalan. Ezt a világot kellene (?) hősünknek megváltania.

Ilyen Megváltót pedig még nem pipált a világ! Bob ugyanis pont úgy néz ki, ahogy a barokk festészet elképzelte a mezei (alacsony rangú) angyalkákat: egy pufók csecsemő, aki boldog mosollyal és csillogó szemekkel tudatja a környező világgal, hogy kitartó munkával sikerült telepakolnia valami érdekes dologgal a pelenkáját (lévén a Megváltó ebben a "ruházatban" érkezett a jövendölés beteljesítésére).

Talán a szórakozottság lehetett az oka, de az Úr elfelejtette ellátni Bobot a Földhöz járó felhasználói kézikönyvvel, ezért ahogy angyalkánk jön-megy, egyre újabb sugallatokat hint neki óhajainak mibenlétét illetően, így Bob jónéhány tanáccsal gazdagodik, ahogy halad előre a megváltás rögös útjain. Az Úr természetesen áldását is adta a küldetésre, bár Bob jobban örült volna egy páncélökölnek vagy Gábriel arkangyali lángpallosának. A városban ugyanis a Megváltók nem örvendenek különösen nagy népszerűségnek: a társadalom néhány tagja (tudósok, szerelők és különféle alvilági elemek) ugyan szkeptikus, a nagy többség azonban azonnal tüzet nyit az első adandó alkalommal, vagy – megfelelő távolság hiányában – lelkesen próbálja kirugdosni belőlünk a... hm, szóval a pelenka tartalmát. Mivel az angyaloknak is csak egy életük van, és egy páncélozott Pampers is csak kis mértékben védi őket a környezeti hatásoktól, az ilyen találkozások alkalmával jó lesz gyorsan elpucolni.


Kicsit szigorúan bántunk ezzel a szegény chottal

Bob viszonylag gyorsan szalad (bár a "gurul" vagy a "hömpölyög" érzékletesebb leírás lenne a mozgásra, amit művel – bár a "pucol" se rossz), de mivel fedezék nélkül ezzel csak tüzérségi célpontot csinál magából, egyszerűbb a másik mozgási módszerét, a csökött szárnyainak köszönhető repülést használni menekülésre. A "repülés" itt megint idézőjelbe kívánkozik, mert Bob kábé úgy "repül", mint egy középkorú kendermagos tyúk: kezdetben diadalmasan a magasba reppen, majd rövid delelés után engedelmeskedik a gravitáció vonatkozó passzusainak, azaz a továbbiakban akkor is csak siklani tud a föld felé, ha közben vadul verdes a szárnyaival. Az ilyesfajta légiutak azonban kiválóan alkalmasak arra, hogy fedezékbe kerüljön, megkapaszkodjon egy párkányon vagy egy láda peremén. A repülésnek van egy érdekes jellegzetessége: a felugrásnak vannak bizonyos magassági korlátai, viszont ha ugrás után ütemesen elkezdünk verdesni a szárnyainkkal (nem gyorsan: ÜTEMESEN), akkor Bob egy kicsit magasabbra emelkedhet – márpedig erre az apróságra nagyon sokszor szükség lesz a játék során.


Hogy itt micsoda filmeket adnak a faliújságon!

A repüléshez kapcsolódik Bob másik istenadta tehetsége (hopp, minő frappáns jelző!), a testek megszállásának képessége, valahogy hasonlóan, mint nemrég az Omikronban. Bobbal nekirepülve valakinek, megszállhatjuk az illetőt, bár ha a manőver szemből történik (következésképp leendő gazdatestünk lát bennünket), vad légelhárító tűz, netán egy jól irányzott jobbegyenes fogadja ilyetén próbálkozásainkat. A testek megszállásának több hasznos vonatkozása is van (mellesleg ez a siker titka a játékban). Egy új testben azonnal maximumra töltődik Bob egészsége, továbbá egy ideig a test fogja viselni a sérüléseket is – legalábbis a test végleges amortizációjáig, mikor is Bob egy elegáns hátrabukfenccel kibucskázik belőle. A testet bármikor elhagyhatjuk, ha egy testhezállóbbat találtunk, de a játék során lesz olyan hely is, ahol eleve szükség van rá, hogy egykori lakhelyünket az enyészet kezére adjuk.

A játékban szereplő 40 különféle test (köztük egy patkányé is) nemcsak pajzsként szolgálják a megváltás ügyét, de egyéb módokon is. A megfelelő test kiválasztása egyrészt alkalmasint a továbbjutás kulcsa (például egy rakás ajtót csak úgy tudunk kinyitni, ha megfelelő testben, mondjuk egy parancsnokban vagy egy tudósban vagyunk), de szolgálhat álcaként is, ha éppen mondjuk nem kívánunk vidám tűzharcba bocsátkozni senkivel. Utóbbihoz nem árt követni a testtől elvárható MAGATARTÁST is. Egy tudós vagy technikus például nyugodtan sétálgathat a könnyű fegyverzetű biztonságiak (Light Cop) között, ügyet sem vetnek rá – amíg nem egy .45-ös kéziágyút lóbálva galoppozik feléjük, mert azt már kifejezetten nehezményezni fogják. A test nem megfelelő kiválasztása a későbbiekben kétélű fegyverré válhat. A második pályán (inkább pályaszakaszon) találkozunk elő-ször a föld alatti (pontosabban: csatornabéli) ellenállási mozgalommal, a chotokkal. Ezek a mutánsok egy-



ben kannibálok is, tehát egy chot test sem jelent álcát a többi ellen (sőt, semmilyen test sem – mindenképpen támadni fognak minket), de az egyik zónában például vad utcai harcot folytatnak a Medium Copok ellen, tehát ott még őket is a nyakunkra zúdítjuk. Eme utcai harc logikája egyébként jól példázza, hogy milyen alaposan átgondolták a szerzők a játékot: Bob bőrében például nyugodtan szaladgálhatunk a tűzharc kellős közepén, mert a chotok és a copok még a Megváltóknál is sokkal lelkesebben öldösik egymást.


Bob beztúzósdit játszik az óvatlan tudós bácsival

A test megszállása egyben magával hozza a tárgyak (elsősorban fegyverek) használatának lehetőségét is, habár kapcsolókat "angyalbőrben" (hogy tökéletesen kétértelmű legyek...) is tudunk nyomkodni. Fegyverből egyszerre csak egy lehet nálunk (pontosabban néhány test használhat olyan másodlagos fegyvereket, mint mondjuk a kézigránát), és legtöbbjükhöz muníció is szükséges. Ha lelkesen leölünk minden utunkba akadó járókelőt, akkor természetesen messze nem lesz elég a földön elszórva található muníció, így tehát az ember vagy takarékos (és defenzív) életmódot folytat vagy átnyergel egy másik fegyverre. Új fegyvereket különféle ládák felrobbantgatása után és fali rekeszekben találhatunk, de természetesen a hullák fegyverei sem tűnnek el. A játékban összesen tíz különféle lőfegyver található, különböző hatásfokkal és persze különféle hatósugárral is: a páka támadási hatékonysága például konvergál a nullához, míg a rakétavető kiválóan alkalmas nagyobb csődületek azonnali felszámolására is. (Mellesleg elég idegesítő, hogy a gonosz készítő bácsik kihagyták az online-helpből, hogy a kiürült fegyvert le is lehet tenni, ha hosszan nyomod az Entert.)

A fegyverek automatikus célzásúak (már legalábbis onnan, miután a célponton/szétlőhető cuccon megjelent a célkereszt), de természetesen enélkül is lehet bőszen durrogtatni. Néha nem is árt, különösen ha mondjuk egy rakétavetőt markolászunk, ellenfelünk pedig egy sarok mögött lapul. A célkereszt egyébként Bobon vagy az általa épp megszállva tartott emberen is megjelenik, mihelyt egy ellenfél tűzvonalába kerül, ami nem utolsó segítség annak megállapításában, hogy ugyan vajon merről is lőnek ránk.

Pár fegyvernél remek szolgálatot tesz a távcsöves célzás lehetősége, ahol is két fokozatban zoomolhatunk rá halálra szánt célpontjainkra. Modernebb FPS-eket idéző részletes sérülési modellnek ugyan nem nagyon láttam nyomát, ellenben a program azért valahogy figyelheti a találatokat, ugyanis egy helyre kis fejlővéstől azonnal engedelmesen felborulnak a néhai célpontok, míg mondjuk ülepen durrantva őket egy felháborodott frontális rohammal adnak nyomatékot neheztelésüknek. Az ilyen kevésbé (?) érzékeny találatok sebzése természetesen függ egyrészt a fegyver típusától, másrészt pedig a figura páncélozottságától: egy hiányos öltözetű éjszakai pillangót nyilván sokkal kevesebb lőszerrel el lehet intézni, mint mondjuk egy behemótot, de persze ez ugyanúgy vonatkozik ama gazdatest állóképességére is, akiben hősünk momentán trónol.

Rokon lelkek

Tomb Raider: TLR

Van egy ilyen Lara Croft nevű lányka, aki teljes mellszélességgel kiáll a jó ügy mellett. Egyébként meg a kutya nem hallott róla. (ld. 576 '99/12 – 94%)

Omikron: Nomad Soul

Inkább csak remek grafikai kivitelezésében és témájában (lélekvándorlás) hasonlító játék, egyébként egy sokkal mé-lyebb sci-fi kaland (ld. 576 '99/12 – 94%)

Kicsi a Bob, de okos

Bár a játék első ránézésre meglehetősen egyszerű akciójátéknak tűnik, később egyre bonyolultabbá válik, néha még gondolkodni is kell, ami azért meglehetősen szokatlan vonás ebben a kategóriában. Na persze csak annyira, hogy egy amerikai játékos is szórakoztatónak találja... Az Úr ugyanis nemcsak leendő feladataink mibenlétéről ad ötleteket, de rendre tájékoztat különböző képességeinkről is: ha megérinted egy ládán a tenyér szimbólumot, az fel fog robbanni, szóval fáradj odébb; ha ügyesen csapkodsz szárnyaiddal, akkor magasabbra szárnyalhatsz – és így tovább. (Bár az érdekes, hogy erre a képességre akkor derült fény, MIUTÁN már muszáj volt használni.)

A játékmenet három nagyobb részből áll össze: egyrészt egy kis lő-


Így jár, aki korán rossz társaságba keveredik



völdözős akcióból; másrészt a megfelelő testek kiválasztásából; harmadrészt pedig egy platformjáték-szerű ügyességi részből, ahol néha a kombinatív készségre is szükség lesz. A három dolog remek kombinációt alkot egy meglehetősen hosszú (ha a Tomb Raiderek ezen vonásával nem is vetekedő) történetben, ami őt nagyobb, és azon belül egy rakásnyi kisebb egységre van osztva. (Fentebb használtam ugyan a "pálya" kifejezést, ami nem egészen pontos, hiszen a történet egyetlen összefüggő komplexumban – egy városban – játszódik, amelyeken belül az egységeket sem választja el különösebben éles határvonal, maximum onnan lehet észrevenni, hogy a név nélkül elmentett állásokat az adott helyszín nevére kereszteli a játék.) A kisebb egységekben kell végrehajtanunk az Úr által meghatározott aktuális feladatot (amely utalásai azért néha kissé homályosak), és a feladatok lineárisan követik egymást. Zseniális húzás volt az enyhe lustaságban szenvedő pályatervezőktől, hogy a kisebb feladatok végén lezáródó szakaszok egy-egy részét rendszeresen visszalinkelték egy későbbibe: az embernek sokkal inkább az jut eszébe, hogy "de jó, itt már jártam régebben!", mint az, hogy "ezek a dögök csak ennyi helyszínt voltak képesek összehozni".


Az ütegtornyok birtoklása rögtön más megvilágításba helyezi az ügyet

És látá az úr, hogy ez jó

A Messiah minden apró porcikájában remekeltek a szerzői, még ha különösebben nagy újdonsággal nem is álltak elő. Kezdődik az egész a már eleve teljesen lökött történettel: megérkezik a városba a talpig pelenkába bugyolált Megváltó, akinek ténykedése több életet követel, mint egy nagyobb atomtámadás (úgy kell mindenkinek, aki nem hagyja magát megváltani!) A grafikusok is rendesen teljesítettek, kezdve a jobbára zárt (mindamellett igen nagy) helyszínek kidolgozásától, a fény- és árnyeffektekig. Ugyanez vonatkozik az animátorokra: Bob mozgásától az első néhány percet muszáj hangos röhögéssel tölteni, de mondjuk az sem piskóta, ahogy a rendőrök boldog mosollyal rugdalják a földön hempergő Megváltójukat. A játékot Celeron 400/TNT2-n és C466/Voodoo3-on teszteltem, és 1024*768-ban is tűrhető sebességet produkált (jó, ott azért már néha kicsit szaggatott, de nem tragikus mértékben). Ez nyilván valami belső kontrollnak köszönhető, azaz a program folyamatosan figyeli a poligonszámot, és ha az már vészesen meghaladja az adott framerate-nek megfelelő optimumot, akkor gyorsan tesz valamit az ügy érdekében, pl. gyorsan arrébb mozdítja egy kicsit a kamerát. (Az is tapsot érdemlő megoldás, ahogy a lemészárolt népek földön heverő testétől – értsd: felesleges poligonoktól – szabadul meg: megjelenik egy Space Questet idéző "vaporizer", és szépen eltakarítja a hullát.)

Apropó, kamera! Ennek a kategóriának a legnagyobb átka ugyebár a kamerakezelés, amely egyes – amúgy kellemes – játékokat iszonyú idegesítővé tud tenni. A Messiah szerzőiről azonban bármely fejlesztő példát vehet a jövőben. Ők is a külső szemszögű, jobbára követő kameranézetet használják, amely enyhe késleltetéssel követi hősünk irányváltásait, viszont nyoma sincs a többi játékban szinte már rendszeresen feltűnő idegesítő bugoknak és textúrahibáknak (gondolok itt arra, amikor a kamera "belemegy a falba" vagy a játékos csodálkozó szemmel keresi, hogy hol is van tulajdonképpen). ITT aztán lehet látni, hogy rendes munkát végeztek a teszterek: a kamera mindig a legjobb nézőpontot választja. A kamerakezelésben az egyik legnagyobb húzás, hogy a jobb egérgombbal bármikor átválthatunk egy teljes 360 fok mozgásszabadságú kamerára, amelynek Bob a központja: ez egyrészt segíti a tájékozódást a nagyobb belső térrel rendelkező objektumokban, továbbá kiválóan kiválóan alkalmas arra, hogy megkukkantsuk, mi vár ránk, miután a következő sarkon befordulunk. Az egyetlen negatívum, amit a grafikával kapcsolatban el lehet mondani, hogy TNT2-nél túlságosan közeli nézetben Bobról lemarad néhány textúra (ez Voodoo-n nem jelentkezik, és TNT-nél is csak Bobnál – ez ügyben nyilván valami patch várható a közeljövőben.)


Asszem utoljára egy lángszóró lehetett a kezemben


Az Úr irgalmas: selymes fűre fektet engem. Csak az a baj, hogy többé nem tudok felkelni

Mindenképpen ki kell még emelni a mesterséges intelligenciát, ami szintén nem valami erős oldala a látványorientált akciójátékoknak: rendszerint a két véglettel találkozunk, amikor vagy buta zombik várják engedelmesen, hogy szíveskedjünk halomra lőni őket, vagy vidám terminátorokkal játszunk Mission Impossible-t. A Messiahban viszont távolról sem sérthetetlenek, viszont tök logikusan cselekszenek. Erre jó példa az a hatalmas ládákkal teleszórt hombár, ahol először találkozunk chotok egy népesebb hordájával. Az egyikük például boldogan campel egy szigonyágyúval az egyik nagyobb rakás tetején, ahonnan az egész raktárat belátja és természetesen azonnal odapörköl, mihelyt meglátja a pelenkánk csücskét. A többiek szétszóródnak és utolsó helyzetünkhöz képest megpróbálnak két oldalról bekeríteni bennünket. Különösen humorossá válik a helyzet, amikor egyetlen láda körül bújócskázunk valamelyikkel és kamerát váltva figyeljük, hogy mit csinál a kolléga. (Azt azért tegyük hozzá, hogy a mi kis kandi kameránkat bőven ellensúlyozza, hogy a lőszer szemlátomást csak akkor limitált a fegyverekhez, ha azok a mi kezünkben vannak...)

Egy shownak is száz a vége: kötve hiszem, hogy lenne olyan játékos, akinek ne tetszene a Messiah. Részemről nem vagyok különösebben oda ezért a kategóriáért, de az egész minden részében annyira élvezetes, hogy én is hosszú órákig nyomtam, és egyszerűen nem bírtam abbahagyni. A Tomb Raiderekben egy-egy nehezebb feladatnál rendszerint súlyos káromkodások kíséretében jön rá a játékos a megoldásra – itt rendszerint szélesen vigyorog (bár a repkedős részeknél azért erő-sen anyáztam). Az Úr tehát elküldte hozzánk dilinyós szolgáját, aki megmérettetett és megfelelőnek találtatott. Mennyei egy ökörség ez itten, testvéreim a Messiahban.

CoVboy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

Ilyen Messiás jöhet bármikor! Remélhetőleg nem kell ezer évet várni a következőre...

végítélet

90%

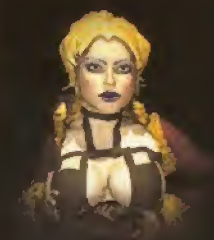
Bob cseppet sem családias mosolyalbuma


Önarckép


Gonosz Bob


Behemót


Chot


Éjjeli pillangó


Strici


Öööö... A Béna!


Atomtudós


Kutató

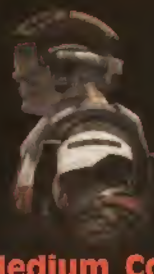

Műszerész

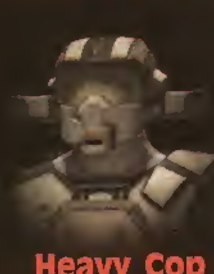

Törpe Chot


Bestia


Parancsnok


Light Cop


Medium Cop


Heavy Cop


Ütegparancsnok


Bártulaj


Táncosnő


Pincérnő


Helybéli nő


Helybéli férfi

MAJESTY



★ Tódi vagy a Feneséges Henceg személyesen?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cyberlore Studios
Kiadó: Hasbro Interactive
website: www.majestyquest.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-233, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

A real-time stratégiák napról napra terebélyesedő családfáját elnézegetve nem tudok szabadulni a gondolattól, hogy itt már jó ideje többrendbeli és folytatólagos plágium esete forog fenn. Erős a gyanúm, hogy egy szépreményű RTS fejlesztésekor legelőször arról döntenek a tervezők, hogy remekművük a Warcraft vagy a C&C-klónok népes táborát fogja-e gyarapítani. Elismerem, hogy ismétlés a tudás anyja és a hagyományőrzés is szép dolog, de azért nem kéne ekkora elánnal ciánozni az egyedi ötleteket és megoldásokat. Persze akadnak kivételek e zord szabály alól – legutóbb például a Majesty adta vissza az emberi elme kreativitásába vetett hitemet. Hogy ezt a játékot nemigen lehet egy skatulyába se beilleszteni, abban egészen biztos vagyok. Ha mindenféleképp hasonlítanom kéne valamihez, akkor leginkább a Dungeon Keeper lenne az, márpedig az effele rokonság már magában sem rossz ajánlólevél. Azt ugyan nem állítanám, hogy a Majesty hosszú távon is állná a versenyt a Bullfrog remekművével, az viszont bizonyos, hogy a programozó urak egy egészen eredeti és szórakoztató játékkal rukkoltak elő.



A méretarányok talán nem a legtökéletesebbek (zsebkastély?), de az élet az zajlik

Alapozás

Az alapszituáció már a játék címéből is sejthető: adott egy mindenre elszánt uralkodó, aki birodalmát igyekszik megóvni a külső és belső ellenségtől. Sajnálatos módon ezzel ki is merült a Majesty kerettörténete, ami sokakban bizonyára komoly kételyeket ébreszt a tervezők mentális képességeit illetően. Mit tagadjam, ezzel én is így vagyok. A történet és cselekmény hiánya miatt nem is igazán beszélhetünk hagyományos értelemben vett hadjáratokról – de sebaj, ebben is eléggé a Dungeon Keepert idézi a drága. Van egy nagy térképünk, amit kedvünkre scrollozhatunk és szemezgethetünk a reánk váró megmérettetések közül. Akadnak küldetések, melyek más missziók sikeres küldetéséhez vannak kötve – más összefüggés nincs is a játék epizódjai között. A készítők mentségére legyen mondva, hogy a küldetések legalább változatos képet mutatnak. Nemcsak a cél és ahhoz vezető út különbözik, de a rendelkezésünkre álló épületek és hősök is igen változatak. Cinikus lelkivilágú egyedek most minden bizonnyal egy "Még szép!" megjegyzéssel felelnének, s igazuk is lenne. A baljós előjelek után előítélettől telve vetettem bele magam a királyság hétköznapjaiba.



Nagyüzem a gyakorlótéren

Itt aztán sokkszerű élmények egész pergőtüze fogadott. Az első, s egyúttal legmegrázóbb meglepetés az volt, hogy hőseink ügyködését nem igazán befolyásolhatjuk. Élik a maguk kis kalandozó életét: kincsekre vadásznak az erdőben, szörnyeket kergetnek, az összegyűlt pénzt pedig jobb híján a kocsmában vagy a kaszinóban mulatják el. Hatalmas seregekről, véres csatamezőkről kár is álmodozni, teljes katonai erőnk kimerül néhány álmos városi őrben, akik idejüket a kastély mélyén múlatják. Irányítani még őket sem tudjuk, így a "valóidős stratégia" kifejezés nem is igazán áll a játékra. Talán a "valóidős fantasy szimulátor"? Mindegy, a lényeg az, hogy építkezni legalább tudunk. Ha jobban belegondolunk, más feladat nem is vár a vérszomjtól vöröslő szemű uralkodóra. A cél tehát egy életképes kis kalandozókommuna összeszedése lesz, akik mennek a saját fejük (és kasztjuk



Hát csontinak nincs sok esélye ennyi zöldség ellen

szokásai) után á la Settlers. Na jó, némi pénz befektetésével hathatunk hőseink tevékenykedésére. Pontosabban jutalmat tűzhetünk ki egy szörnyetegre illetve ellenséges épületre, amit a célpont megrendszabályozói szétoszthatnak egymás között. E módon hiénalelkű alakok egész sorát csalhatjuk a kiszemelt áldozat közelébe – tehát ha valaki/valami nagyon csípi a szemünket, így tehetjük múlt időbe. A vérdíj másik formája, mikor a vadon egy pontjára tűzzük ki azt, ilyenkor az adott helyet először elérő kalandozó bukszája vastagodik . Ez nem rossz módszer a terep ismeretlen pontjainak felderítésére, főleg ha hőseink épp a vendéglátóipari üzemegységek mélyén henyélnének. Itt jegyezném meg, hogy a játék egyetlen nyersanyagforrást ismer: az aranyat. Favágókkal és kőfejtőkkel nem kell szöszmötölnünk, ami egyszerűen kezelhetővé és átláthatóvá teszi a játékot. Kicsit túlságosan is...

Épületek

Ezekből aztán nincs hiány. Ez mondjuk érthető is, hisz géniuszunkat csak is ezek kombinálásában és elhelyezésében élhetjük ki. A Warcrafthoz hasonlóan a legtöbb épület továbbfejleszthető némi pénz ellenében. A fejlesztett épületek tovább bírják az ellen rohamait, másrészt pedig különféle jutalmak sorával boldogítják a királyt – érdemes erre aranyat áldozni. A komolyabb épületek felhúzása szigorú követelményekhez kötött, általában a megfelelő szintű kastélyhoz.

Igen fontosak a különféle céhek, ahol egy adott kasztból toborozhatunk hősöket. Nem túl bonyolult rendszer, bár a nem-emberi fajok illetve templomok kissé megkavarják a dolgot. Bizonyos vallások és fajok ugyanis ki nem állhatják egymást, ezek között sajna választanunk kell. Nem toborozhatunk egy küldetésen belül elfeket és törpéket, és nekromantáink sem fognak kéz a kézben andalogni a gyógyítókkal.

Az épületek legérdekesebb válfajai az önhatalmúlag és véletlenszerűen felbukkanó "szörnygyárak", melyek hasonlóan a vadonban fellelhető társaikhoz. Bizonyos mennyiségű épületen felül csatornanyílások bukkanak fel, ahonnan vérszomjas patkányemberek másznak elő. Az elhalálozott hősök egy ponton túl temetőket generálnak, ahonnan szintén vicces kreatúrák szoktak előkeveredni. A kedvencem az elfek betelepülését kísérő piros lámpás házak és kaszinók elszaporodása, ahol hőseink pallosok és varázstárgyak helyett egészen más jellegű élvezetekre költik a vagyonukat. S még csak nem is adóznak a piszkok, ami vérlázító pimaszság...


A 3. szintű Trothgar már igen szép tűzijátékot tud rendezni

Hősök és egyéb állatfajták

Nagyjából három fő csoportra oszthatjuk a képernyőn tébláboló spriteokat: kisegítő személyzet, szörnyek és hősök. Előbbiek legfontosabb példánya az adószedő, az ő áldásos közreműködésével folyik be kincstárunkba az arany. Külön védőőrizet sajna nem jár mellé, halála pedig a begyűjtött javak elvesztésével jár, ami nagyon kínos tud lenni. Működési elve egyszerű: szépen vé-gigjárja virágzó településünk összes épületét, s magához veszi az adót. El-vileg bármelyik épületet kikapcsolhatjuk az adózási láncból, s eztán csakis külön utasításra látogatja meg népsze-rűtlen barátunk. A kevesebbet adózó helyek ritkább felkeresésével – elvi si-kon – felgyorsíthatjuk a pénz beszedé-sét, bár az események sűrűjében uralkodó legyen a talpán, aki ráér ezzel bíbelődni. Fontos szerepet látnak még



Fervus kastélya lángokban, de már érkezik két tenyeres-talpas Kőműves Kelemenné

el a parasztok, ők húzzák fel az új épületeket és javítják ki a megrongáltakat. Elég fanatikus lelkiviláguk lehet, mivel a legvadabb kézitusába is ha-


Egy klasszikus MVP: pofozkodnak a szomszéd királyságban

lálmegvető bátorsággal bemasíroznak. Az efféle húzásoknak hála, a körükben különösen nagy a halandóság, bár idővel újratermelődnek. Az épületek kijavítása egyébként teljesen automatikusan történik, még csak pénzbe sem kerül. A kisegítő személyzet legharciasabb példányai a városi őrök, ők jókora alabárdokkal felszerelve cirkálnak a városban, s azonnal megtámadják a betévedő szörnyeket. A keményebb pofozkodásokban rendre alulmaradnak, de legalább egy rövid ideig feltartják a garázdálkodókat. A végső szót úgyis a kocsmából előrajzó hőshadak szokták kimondani... Néha felfeltűnedezik egy karaván is, ezeket távoli kereskedő-állomásokról szokták útnak indítani. Pénzt bőségesen hoznának, ám pillanatok alatt kivégzik őket a vadonban mászkáló rondaságok. Kíséretet semmilyen fondorlattal nem tudunk melléjük rendelni – első útjuk általában az utolsó is.

Térjünk át a szörnyűséges szörnyekre, ők is a játék kulcsfontosságú szereplői közé tartoznak. E deviáns teremtmények a vadonban megbúvó, változatos méretű és erősségű szörnytanyák mélyén tenyésznek. A "tenyésznek" szó szerint értendő, mivel az elhullott rémek folyamatosan újratermelődnek, végleges megoldást csakis a szörny-óvodák porig rombolása jelent. A magamfajta ocsmány érdekemberek a gyengébb kreatúrákat fialó helyeket a játék legvégéig meghagyják, elvégre a goblinhoz hasonló kis gézengúzok zaklatásával kezdő hőseink igen gyorsan lépegetik a szinteket, minimális kockázat mellett. A szörnyek amúgy csak a legritkább esetben kísérleteznek összehangolt támadásokkal, stratégiai érzékük pedig egy kenyérpirítóéval vetekszik. Egyébként minden teremtménynek megvan a maga gyenge pontja, kinek a fizikai harc, kinek a mágia, kinek pedig a távolsági támadások. Nem mintha bármi beleszólásunk lenne abba, hogy ki kit fog felszecskázni, sokat ezzel sem lehet kombinálni.

A végére hagytam a leglényegesebb figurákat, a hősöket. Ők igen változatos népség, az erdőkben bóklászó erdésztől egészen a szent lovagokig terjed a választék. A kasztok nemcsak harci statisztikáikban, hanem általános viselkedésükben is különböznek. A már emlegetett erdészek szabadidejüket a vadon feltérképezésével töltik, a harcosok vadul kutatnak a lemészárolható lények után, míg a tolvajok meglepő módon lopkodnak. Utóbbiak amúgy is ocsmány jószágok: multiplayer játékban például a saját épületeikre kitűzött vérdíjra is ráhajtanak, ha az elég magas. Nincs annál gyönyörűbb látvány, mint amikor az ellen birtokát saját hősei dúlják fel. Az átlagos hősök élete mentes az efféle devianciáktól: végzik szokásos tevékenységüket, mészárolják a közelükbe tévedő szörnyeket, gyűjtik a vérdíjakat, amit annak rendje-módja szerint el is vernek valamelyik jeles intézményben. És persze folyamatosan fejlődnek, akárcsak egy szerepjátékban. Érdekesség, hogy szintet nemcsak szörnyek legyőzésekor léphetünk, már maga a harc is tapasztalatot jelent. Nem ritkaság, hogy kezdő kalandoraink egy keményebb pofozkodás során két-három szintet lépjenek – bár ehhez nem árt néhány gyógyító ital beszerzése. A hősök száma limitált, egy céh egyidejűleg csak négyet "foglalkoztathat". Természetesen építhetünk egy céhből többet is, de a költségek exponenciálisan nőnek, kettőnél többet csak a legkivételesebb esetben éri meg felhúzni.

Mágiára fel!

A mágia a Majestyből sem maradhatott ki. Alapvetően két fajtája ismert: egyrészt a hősök által használt bűvigék, másrészt a templomokból súlyos pénzekért megvásárolható komolyabb varázslatok. Mágiát használni csak a varázslók és papok tudnak, természetesen minden osztálynak megvannak a maga trükkjei. Ezek nagy része tapasztalati szinthez kötött, az igazán nagyhatalmú igéknek hatodik-hetedik szint alatt a közelébe sem kerülünk. Tán mondanom se kell, hogy a mágiát teljesen önhatalmúlag használják a fiúk, méghozzá nem is



Az erdészem kellemetlen tapasztalatokat szerez a sárkányok étkezési szokásairól

Épületek

Kastély. Birtokunk központja, küldetésenként csakis egyet kapunk belőle, s építeni sem lehet újat. Értelemszerűen szerény személyünk lakhelye is, így aztán lerombolásával a tisztelt uralkodó is jobblétre szenderül. Mi meg nyúlhatunk a Load Game varázslat után, szóval az ilyesmit nem árt elkerülni. Én mondjuk még egyszer sem kerültem emiatt szorult helyzetbe, a szörnyhordák eddigi rekordja a kocsma, a kovácsműhely és a kupi felprédálása volt. Bár ha jobban belegondolok, deli hőseim moráljára ez a támadás bizony igen megrázó hatással lehetett... A kastély leglényegesebb funkciója, hogy itt éldegélnek parasztjaink, városi őreink és adószedőink (nem véletlenül olyan magasak azok a falak!), az efféle elemek pontos száma a kastély szintjétől függ. Épp ezért érdemes a lehető leghamarabb felfejleszteni szerény lakunkat, az adószedők száma ugyanis drámai módon befolyásolja bevételünket.

Kovácsműhely. Szintén fontos helyszín, mivel vitézeink itt vételezhetnek erősebb vérteket és fegyvereket, ami áldásos hatással lesz túlélési esélyeikre. Természetesen ezeket a tápos felszereléseket külön ki kell fejleszteni, de nem érdemes ezen garasoskodni. A bevételből úgyis leadózik a kovács, tehát a befektetés hosszú távon bőségesen megtérül.

Kocsma. Kell-e róla külön szólnom...? Értelemszerűen nem a legkihaltabb hely, embereink itt szokták elverni vértől iszamos aranyaikat. Már csak elvből is felhúzok néhányat, hadd mulassanak a fiúk! Fejleszteni viszont nem lehet, ami igen súlyos mulasztás a készítők részéről. Pedig szívesen elnézegetnék egy félképernyőnyi, összkomfortos csehót néhány gogo-elffel megspékelve...

Piac. Szintén hálás darab, a kérges lelkű kufárok ugyanis nem kevés arannyal gyarapítják kincstárunkat. Külön haszon, hogy a különféle mágikus tárgyak "kifejlesztésével" hőseink is bebetérnek egy kis tápolásra. Ennek köszönhetően lényegesen életképesebbé



Épületek

válnak, s még a fáradtsággal megkeresett pénzt is sikeresen kiszedtük a zsebükből... Érdemes a "market day" nevezetű opciót minél sűrűbben használni: ilyenkor egy komolyabb összeg üti markunkat (méghozzá azonnal), de egy időre más bevételünk nem származik majd a piacról. Nem baj, így is megéri. Szerény véleményem szerint a piac egyike a legnélkülözhetetlenebb és leghamarabb felhúzandó épületeknek, a keményebb pályákon 2-3 darabra is szükségünk lehet. Záros határidőn fejlesszük fel maximumra, a befektetés igen hamar megtérül.

Gyakorlótér. Igen drága épület, de a küldetések vége felé nélkülözhetetlen. Egyetlen funkciója, hogy hőseink némi készpénz fejében szintet ugorhatnak az itt rendezett tornákon, ami különösen az újonnan toborzott fickók számára jön jól. Elvileg válogathatunk a különféle típusú tornák között, de szerintem a "combo" a legcélszerűbb választás. Ekkor ugyanis minden kaszt kedve szerint fejlődhet, s nem kell állandóan váltogatnunk az egyes tornatípusok között.

Tolvajok céhe. Látszólag nem több, mint bármelyik más céh, ám a látszat ezúttal is csalóka. A tolvajok különleges specialitása, hogy egy külön opcióval kedvükre fosztogathatnak a városban. Hiába, a pénznek nincs szaga... Az így begyűjtött javak nagy része rögtön a kincstárba kerül, ami a játék közepe felé létfontosságú mellékjövedelem lesz. Az efféle fosztogatás eredménye nagyban függ az irányításunk alatt álló tolvajok számától és birtokunk méretétől – a többi már a céh fejlettségén és a jószerencsén múlik. Negatív hatások illetve módosítók nincsenek, mértéktelen használata tehát erősen javallott.

Őrtorony. Alapesetben egy plusz városi őrt eredményez, némi fejlesztgetés után azonban ezen túl még nyílzáporral is kedveskedik az erre tévedő szörnyeknek. További pénzráfordítással az őr harci értéke is javítható, bár tapasztalataim szerint ez már nem igazán éri meg. Pompás akadály és ütésfogó, ezen túl meglehetősen olcsó is. Brutálisabb változata a törpék üzemeltette ballisztatorony és a varázslótorony, ezek már a keményebb ellenfeleknek is komoly fejfájást okozhatnak. Sajnos ehhez mérten az áruk is tekintélyes – csak a legnehezebb pályákon érdemes efféle luxusra költeni.

rossz hatásfokkal. Egy magas szintű varázsló már alig látszik ki a támadó- és védőmágiák effekt-tömegei alól. A mágusok egyébként is trükkös jószáguk, mivel az ő varázslataikat külön épületben – a könyvtárban – kell kifejlesztenünk, borsos áron. Nem baj, legalább szép nagyokat sebeznek.

A templomokban megvehető varázslatok teljesen más elven működnek, ezek függetlenek hőseinktől, s kedvünk szerint dobálózhatunk velünk. A probléma ott kezdődik, hogy a használhatóbb darabok csak az adott vallás templomának fejlesztgetése után válnak elérhetővé, ami drága mulatság. S ami még nagyobb pofátlanság: még ezután is fizetnünk kell minden egyes varázsigéért a papoknak. Ez igen nagy galádság, hisz eleinte aligha lesz pénzünk efféle hóbortokra, a végjátékban pedig ezek nélkül is könnyedén boldogulunk. Ésszerűbb lett volna, ha mondjuk folyamatosan töltődő manapontokhoz kötik ezeket a varázslatokat, akkor talán használni is érdemes lenne őket. Ez azért egy kicsit túlzás, néhány ige valóban megéri a pénzét. Krypta és Agrela varázslatai például remekül használhatók, a többi pénzpocsékolásnak tűnik.

Néhány hasznos tanács

Mint tudjuk, a háborúhoz három dolog szükséges: pénz, pénz és pénz. Ez a Majestyben sincs másképp, mindenekelőtt tehát a piacot és a tolvajok céhet építsük fel. Ezeket érdemes rögtön felfejleszteni maximumra, ami meg is alapozza jólétünket. A későbbi pályákon kettőt is felhúzhatunk az említett épületekből – csak a biztonság kedvéért. Hősöket csak ezután toborozzunk, s a nagy építkezés közepette se feledkezzünk meg a kastély folyamatos fejlesztéséről. Fölösleges épület nincs: a kereskedelmi állomás és szobrok kivételével mindegyikből érdemes egyet felhúzni, s azt a lehetőségekhez képest felfejleszteni. Én a következő sorrend szerint játszom: piac, tolvajok céhe, harcosok céhe, erdészek céhe, kastély fejlesztgetése, kovácsműhely, kocsma, varázslók céhe, könyvtár, gyakorlótér, templomok ízlés szerint és a többi. Még nem találkoztam olyan küldetéssel, ahol el kellett volna térnem ezektől a prioritásoktól, tehát a rutin megszerzése után nem sok kihívást tartogat a játék. Az újabb szörnyhordák sem jelentenek túl nagy nehézséget: ha már felépítettük és be is népesítettük a fontosabb céheket, nyert ügyünk van. Akadnak küldetések, ahol a szörnyek nem véletlenszerűen, hanem szabályos hullámokban érkeznek. Ez annyiban módosít a felálláson, hogy birtokunk határait érdemes néhány fejlesztett őrtoronnyal, ballisztatoronnyal és varázstoronnyal bebiztosítani. Ezek szépen lekötik a rohamozókat, amíg mi néhány jól irányzott vérdíjjal visszacsalogatjuk hőseinket. A legerősebb szörnyeket termelő romokat/barlangokat mindenesetre érdemes a lehető leghamarabb eltakarítanunk az útból, mivel némelyik csúnyaság még a legmagasabb szintű bajnokainkra is veszélyt jelent.

Multiplayer játékban új elem a hőseink lojalitása – bizonyos kasztok jeles (?) képviselői ugyanis (különösen a tolvajok) kellő javadalmazás ellenében akár ellenünk is fordulhatnak. A parkok és szobrok telepítésével növelhetjük tisztelt alattvalóink hűségét, úgyhogy kellőképpen aljas ellenfelekkel szemben nem árt ezekből is felépíteni néhányat.



Tájkép hullarablás után

Kellemes, de csak majdnem tökéletes

Ennél találóbban aligha lehetne jellemezni a Majestyt. Maga az alapkoncepció, s néhány ötlet valóban zseniális. A váratlanul felbukkanó káros épületek intézménye például remek ötlet, mint ahogy az egyes hősök viselkedése is a végletekig reális. Ami viszont nagyon zavaró a játékban, az az interaktivitás hiánya. Rendben, a régebbi Settlers-epizódokban sem irányíthattuk közvetlenül az embereinket, ám ott a gazdaság összetettsége és a variációs lehetőségek szinte végtelen száma mindenkit bőségesen kárpótolt. A Majesty esetében a hangsúly egyértelműen az egyszerűség felé tolódott el – hogy ez jó-e avagy sem, kiki döntse el maga. Engem játék közben végig az az érzés kísértett, mintha a Dungeon Keeper kifejezetten ifjoncok számára kifejlesztett változata előtt görnyednék. Szórakoztatónak ugyan még így is meglehetősen szórakoztató volt a játék, ám a végjátékban sokszor már a TV felé pislogtam, túl sok meglepetés ugyanis nem történt a monitoron. A Majesty ugyanis elég könnyű, még a legnehezebb küldetés is kiismerhető egy-két alkalom után, és idővel azért ez kissé gépiessé züllészti a játékot.

A másik dolog, amivel nehezen tudtam megbarátkozni, a grafika volt. Azt ugyan nem állítanám, hogy a Majesty csúnya lenne, csak épp tisztességes iparosmunka és más semmi. A zene mondjuk egy fokkal korrektebb, de feledhetetlen nyomokat azért ez sem hagy az embeben. Hogy akkor mégis miért játszottam hosszú órákon át a játékkal? Tudja az ördög. (Biztos azért, mert még nem vagy Diablo2-teszter... – CoVboy) Talán, mert a Majesty az előbbi duzzogás ellenére is igen szórakoztató, és ha egyetlen részletében sem alkottak forradalmi újdonságot a szerzői, azért rendesen megdolgoztak a pénzükért.

tj

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hát talán klasszikus nem válik belőle, de nagyon jó szórakozás lesz mindenkinek

végítélet

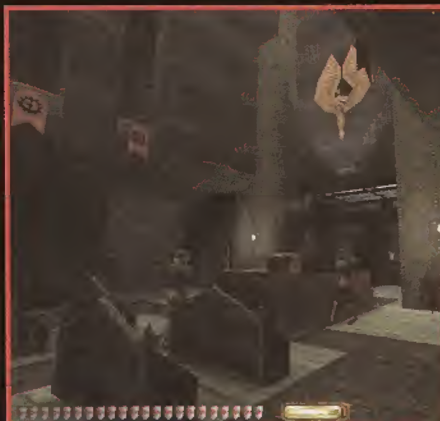
86%

THIEF II: THE METAL AGE

★ Egy játék, ahol a főszereplő lop, és nem a fejlesztők

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Looking Glass
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.thief2-metalage.com
Minimum konfig: PII-266, 48MB RAM
Ajánlott konfig: PII-400, 64MB RAM
3D gyorsító*: D3D
Multiplayer: –

Bármennyire meglepő és mulatságos, teljes mozgásszabadsággal megáldott first person nézetű 3D-s játékok már léteztek bőven a Quake, a Doom, sőt, a Wolfenstein előtt is. Az első igazán sikeres ilyen jellegű játékokért a C64 fénykoráig kell visszalapoznunk a történelemkönyvet, és az Incentive nevű, mára már rég elfeledett fejlesztő/kiadó cég (akkoriban még úgy mondták: szoftverház) háza táján körülnézni egy csöppet. A csapat programjai (Driller, Dark Side, Total Eclpise) az óidők technikai színvonalán már tudták mindazt, amit ma egy first person shootertől elvárunk (igaz, a frame/sec értékek helyett akkor még sec/frame-et számolgattunk, mármint, hogy hány másodperc alatt rajzol ki egy nézeti képet), sőt, tartalmilag néha még túl is szárnyalták a mai menőket, hiszen az akció, mászkálás, felfedezés mellett tisztességes történettel és fejtörőkkel ellátott kalandjátékok is voltak. A PC elterjedésével hosszú évekre teljesen eltűnt ez a stílus a nagy játékpalettáról, de szerencsére azért akadt egy csoportnyi bátor fejlesztő, akik újra a 3D-s megvalósítást, és a különböző játékkategóriák keresztezését tűzték a zászlajukra. Ők a Looking Glass, akiknek az áhított célt olyan szinten sikerült elérniük, hogy a Thief


Hm, egy templom. Akkor mondjuk fosszuk ki a perselyeket!



és a System Shock műfaji besorolásán azóta is vitatkoznak a nagyfejűek szerte az Interneten. A derék fejlesztőket ez hál'Istennek egy cseppet sem zavarta, és nekiálltak egyegy folytatás írásának a két azon melegében klasszikussá vált játékhoz. A System Shock 2 számolatlan mennyiségben nyerte a '99-es év legjobb játékának járó kitüntetéseket, a Thief 2 pedig... nos, ne szaladjunk a dolgok elébe, hiszen még csak április van (vagy május? Esetleg október? Mennyit is késett a mostani szám?) (Ne viccelődjünk itt kérem, hanem írjuk a cikket! – CoVboy), de annyi biztos, hogy az évvégi szavazásokig jó, ha megjegyezzük a címet!

Nehéz a tolvaj élete

A játék első ránézésre egy igen gyér fegyver- és ellenfél-választékkal megáldott fantasy Quake-klónnak tűnik, de próbáljunk meg csak a keresztes lovagok által előszeretettel hangoztatott "öld meg mindet, Isten majd kiválogatja az övéit!" mérsékelten humánus módszerét alkalmazni! Nagyjából két másodperc és három kardvágás alatt távozunk az élők sorából, és vert hadunk csonthalmai fölött elgondolkodhatunk, va-jon miért is Thief a játék címe... Nos, hősünk, Garrett nem egy szteroidoktól begőzölt Rambo-utánzat, az ő ereje sokkal inkább a csendes mozgásban, a sötétben való elrejtőzésben, a halálos pontosságú nyílvesszőkben, és a mérnöki precizitással a gerincoszlop mellé irányzott tőrdöfésekben áll. Minden szerepjátékos (rém)álma ő, az árnyékokkal eggyé váló, hangtalan léptű orgyilkos, aki evés közben lopja el előled a kanalat és a tányért, úgy, hogy észre sem veszed. Nincs számára kinyithatatlan zár, mozdíthatatlan értéktárgy, lehetetlen küldetés és erkölcsi korlát – valljuk be, egy ilyen karakter megformálása nagyobb kihívás, mint egy tűzlabdákkal dobálózó mágusé, vagy egy hadseregeket két elnyomott ásítás között felaprító harcosé.

Az első részben Garrettnek sikerült ugyan megfékeznie a Hammerite nevű démonidézgető szektát, de elvesztett szeme világát csak félig-meddig szerezte vissza: most egy mechanikus látószerv éktelenkedik jobb szeme helyén. Ez ugyan esztétikai szempontból nem egy főnyeremény, de azért vannak előnyei is. Például emberünk nagyszerűen lát vele a sötétben, és az optika állítgatásával opcionálisan mikroszkópként vagy távcsőként is jó hasznát veszi – azaz tudunk szabad szemmel zoomolni. Hősünket az első rész végén a volt tolvajcéhé-


Fő az óvatosság: ha látunk egy gyanús pixelt, jó messziről lőjük le!


A képet nem (csak) a nyomda baltázta el: ilyen sötét helyeken dolgozunk

nek vezetői egy ködös jóslattal, egy bizonyos "Fémkorszak" néven emlegetett sötét kor eljövetelével riogatták, ami természetesen be is igazolódott . A kalapácsos szekta helyét átvették a Mechanikusok, akik furmányos, gőzzel hajtott szerkezetekkel és robotokkal terrorizálják a népet. A túloldalon a Pagan nevű brigád áll, akik némi fekete mágiával fűszerezve szövögetik rettentő intrikáikat. A tolvajcéh mindezen körökön kívül áll, és mindig annak dolgozik, aki éppen több pénzt kínál – esetenként a szabadúszó Garrett is kénytelen-kelletlen újra a szolgálatukba áll egy rövid meló erejéig. Ennek a szép, csendes világképnek a közepébe piszkít bele az egész mókához addig békésen asszisztáló városi őrség reformja: az új seriff, Truart roppant komolyan veszi magát, és hadat üzen az alvilágnak és a sötét üzelmeket folytató szektáknak. A sztori kezdetekor a "rendőrök" szokatlan aktivitása miatt erőteljesen pang az üzlet Garrett számára, aki akkor még nem sejti, hogy a háttérből az eseményeket irányító hatalmak őt szemelték ki a nemes célra, hogy kiderítse, vajon ki irányítja Truartot, miért, mik a céljai, és különben is, miért nem fekszik az illető már rég valami hűvös helyen egy diszkrét bökővel a hátában!?


Garrett diktafon-üzemmódba kapcsol: ki kell hallgatnunk, miről folyik a diskurzus

Lopni csúnya dolog – de kifizetődő!

Tizenöt küldetésen keresztül játszhatjuk az önkéntes tulajdonjog-áthelyező és biztonságtechnikai szakembert. A pályák méretére és kidolgozottságára, a küldetések ötletességére már az első részben sem lehetett panasz, itt azonban az elődöd dicsőségét is elhomályosító mestermunkát végeztek a fejlesztők. Először is: a "nagy" szó egy igen gyenge próbálkozás arra, hogy érzékeltesse a térképek méretét, maradjunk inkább abban, hogy ha a Fémkorban ismerték volna a postai irányítószám nagyszerű intézményét, pályánként vagy huszat-harmincat simán szétszórhattak volna a könnyebb tájékozódás kedvéért. Hosszú órákig bolyonghatunk gigászi épületeket, labirintusokat bebarangolva (a külső helyszínekről nem is beszélve), és ami a legszebb az egészben: tényleg úgy érezzük, hogy ott vagyunk, összerezzenünk a zajok hallatán és az árnyékban lapulva a lélegzetünket is visszafojtjuk. Egy pillanatra sincs olyan érzésünk, hogy ezt a várost tulajdonképpen csak azért építették fel, hogy környezetet biztosítson a küldetéseinkhez. Ez a világ él, lélegzik nélkülünk is (sőt, nélkülünk sokkal jobban érzi magát...), minden szereplőnek megvan a maga dolga, és ez messze nem annyiból áll, hogy megvárja, amíg megérkezünk, majd engedelmesen összecsuklik, ahogy tarkón csapjuk az ólmosbottal. Itt nincs olyan, hogy egy ház-textúrával lezárják a pálya szélét – ha Garrett képes bejutni valahova (márpedig kevés helyre nem képes), az meg van tervezve, ki van dolgozva. A szó szoros értelmében bárhová bejuthatunk, bármit elemelhetünk és bárkit kirabolhatunk, a pályatervezők szinte tökéletes munkát végeztek – ez azzal is jár, hogy egy-egy pályára 3-4 óra tiszta játékidőt számítsunk


Nyugalom, kidumáljuk magunkat: "ööö... innen indul a hatos busz?"

Az elkövető ismert



A Looking Glass csapata mindig is a csendes sztárok közé tartozott. Körülöttük nem forr állandóan a levegő, mint Romeróék körül, nem lesi újságírók hada minden lépésüket, mint Carmackékat, nem pózolnak médiasztár-szerepben, mint Dave Perry és a Shiny – csak teszik a dolgukat, és évről évre újabb sikerprogramokkal lepik meg a közönséget. A céget 1983-ban Gryphon Software néven alapította Paul Neurath és Ned Lerner, hogy repülő- és űrszimu-látorokat fejlesszenek. A programjaikat rosszabb esetben saját maguk forgalmazták, jobb esteben sikerült eladniuk egy-egy kóbor kiadónak. Egy ilyen "jobb esetnek" köszönhetően akadtak össze Richard Garriottal és rajta keresztül az Originnel. Innen indul az igazi sikersztori, az Originnel közösen kiadták a Space Rogue-t, ami óriási sikert aratott, majd újabb közös munka, az Ultima Underworld következett. Az UUW RPG létére olyan megoldásokat használt, amit a first person shoote-rek is csak évek múlva vettek át. A máig a legjobb szerepjátékok között emlegetett két Ultima után a System Shockkal sikerült végleg beírniuk magukat a történelemkönyvekbe, ami szintén messze megelőzte a korát, és az első igazi 3D shooter-kalandjáték volt. Egy kis kalandozás következett a legkülönfélébb játékkategóriák területén, repülőszimulátort, kommandós akciót, sőt még amerikai foci- és golfprogramot is írtak! Tavaly aztán végre visszatértek ahhoz, amihez a legjobban értenek: a kaland-RPG játékok first person shooterekkel való keresztezéséhez. Ennek az eredménye volt a Thief, és a System Shock 2. A Thief 2 bombasikerének megjósolásához sem kell különösebb látnoki tehetség, és sok jót sejtet az is, hogy a készítők szerint rengeteg kiaknázatlan ötlet van még a sebtiben first person sneakernek elnevezett műfajban. Mostanság a csapat Thunder over Europe címen egy második világháborús repülőszimulátort készít, és égre-földre keres multi-player játékok fejlesztésében járatos programozókat és designereket – ez roppant reménykeltő egy multiplayer Thief-kiegészítésre nézve...



pulálni velük, vagy egyszerűen zsebre vágni, hogy két pálya között jó pénzért eladjuk. Ez egy picit betesz az addig az egeket súroló realizmusnak: a bámészkodó őr jó eséllyel észrevesz, ha kivont karddal a háta mögé osonunk, de ha négy-öt tízkilós színarany gyertyatartó kandikál ki a hátizsákunkból, az egy pillanatra sem akadályoz a mozgásban...

Ha már a realitásnál tartunk, szuper ötlet, hogy a fegyvereink sebzése attól függ, mennyire sikerült a támadással meglepnünk az áldozatot. Egy szemtől-szemben kardpárbajban nem sok esélyünk van, mert minket elég kétszer-háromszor megkarcolni, és Garrett máris engedelmesen elfekszik, és még a leggyengébb ellenfélnek is olyan négy-öt vágást kell bevinni. Ellenben meglepetésből szinte mindenkinek elég egy jól irányzott szúrás. A gond az, hogy ugyanez a metódus a távolsági harcra is érvényes, vagyis meglepetésből elég valakit egyszer hátbalőni, és már feldől, de ha lát minket, hiába lóg ki három nyílvessző a torkából, csak jön tovább, mint a bulldózer, és fellármázza az egész kerületet. Milyen egyszerű is lenne a dolgunk, ha csak ilyen, aránylag könnyen kezelhető ellenfeleink akadnának! A rutinos Thief-játékosok még emlékezhetnek az első rész hosszú sorokban özönlő zombijaira – na ők szerencsére kimaradtak a folytatásból, viszont vannak helyette sokkal rosszabbak: a Mechanikusok robotjai. Kedves jószágok, nem lehet őket kiütni, és – hacsak nem vagyunk nagyon-nagyon jól elrejtőzve – kíméletlenül kiszúrnak, és riadóztatják a többi mechanikus undormányt. Mindezek tetejébe néhol fél-mechanikus fél-mágikus ipari kamerák pásztázzák a terepet, hogy a boldogságunk teljes legyen. Szerencse, hogy Garrett full extrás tolvajfelszereléssel jár még a mellékhelységre is, így a kamera-problémára is megvan az orvossága a speciálisan kiképzett tüzes nyílvesszők képében. Extra nyílvesszőből akad még jónéhány fajtánk, külön a fáklyák és lámpások eloltására, elterelő zajok keltésére,



Akcióban a kém-gömböc (de az is lehet, hogy Garrett berúgott, és attól ilyen fura a perspektíva)

és persze rengeteg állás-visszatöltést. Az elvégzendő feladatok igen változatosak, egy szabadúszó tolvaj/orgyilkos teljes tevékenységi körét lefedik. Kalandjaink rutinmegbízásokkal indulnak: segítsünk egy Rómeó és Júlia-klón ifjú párnak megszökni a jól őrzött kastélyból, törjünk be egy raktárba, és vigyünk el mindent, ami csak mozdítható... Alighogy bemelegedtünk kicsit, a dolgok kezdenek vészesen összekuszálódni: a város vezetőségének zavaros zsarolási ügyeibe, és sötét szekták intrikáinak a kellős közepébe csöppenünk, ráadásul egy régi megbízónk elárul, és a városi őrök kezére ad (legalábbis megpróbálja). Nagyjából a negyedik-ötödik küldetésre már a mindig hideg fejjel gondolkodó, szkeptikus Garrett is eljut addig, hogy a helyzetének egyetlen előnyös részletét abban lássa, hogy ennél nagyobb bajba már aligha kerülhet. Naná, hogy téved... A történet további alakulását bűn lenne lelőni, mindenesetre az biztos, hogy az egyik legjobb, leghangulatosabb, legizgalmasabb (és még meddig sorolhatnám a "leg"-eket...) sztori, amit valaha akció/kalandjáték a hátán hordozott.

A lopakodó-szimulátor

Már a kis Vuknak is a szájába rágta az öreg Karak, hogy a vadász legjobb barátja az éjszaka, és ez esetünkben sincs másként. Garrett erejét az adja, hogy áldozatai csak akkor veszik észre, amikor már késő – ezért fél szemmel mindig a legfontosabb mű-szerünket, a "láthatatlanságo-métert" figyeljük, ez mutatja, hogy mennyire vagyunk észrevehetetlenek. Árnyékban, mozdulatlanul, fegyver nélkül teljes biztonságban érezhetjük magunkat, akár egy karnyújtásnyira elsétálhat előttünk valaki, nem fogja észrevenni a mestertolvajt – csak azt, hogy eltűnt az erszénye... Sokat ront az esélyeinken, ha fegyverrel hadonászunk, vagy ha előzetes ámokfutásunk folytán a fél városi őrség minket keres, esetleg szanaszét hagytunk néhány hullát a környéken, amitől a gyanútlan járókelők idegesen pislognak állandóan a hátuk mögé. Egy szakképzett orgyilkos természetesen nem vét ilyen hibát, és az ólmosbottal "álomba ringatott", rosszabb esetben kibelezett, vagy néhány nyílvesszővel kidekorált egyedeket elrejti egy félreeső helyen (az ingóságaik eltulajdonítása után, természetesen). A hullákon kívül még vagy ezer objektumot tudunk mozgatni, mani-



A duracell-nyuszi helyi megfelelője, kicsit System Shock-stílusú fejjel



kötelek kilövéséhez és egyéb sötét üzelmekhez. Ezeket a holmikat csak az összelopkodott vagyontárgyak árából tudjuk beszerezni, tehát ne tiszteljük a magántulajdont, gátlástalanul lopjuk le mindenkiről még a gatyáját is. További nélkülözhetetlen kellékek az álkulcsok, füstbombák, és a varázsitalok, amik időlegesen láthatatlanná, szupergyorssá vagy pehelykönnyűvé tesznek, esetleg begyógyítják a sebeinket. A legérdekesebb tolvajszerszám azonban kétségtelenül a Scouting Orb névre hallgató szerkentyű, ami nem más, mint a mechanikus szemünkkel összeköttetésben álló kis kamera, amivel feltűnés nélkül kémkedhetünk olyan helyeken, ahová életveszélyes lenne bemennünk, esetleg egyszerűen be sem férnénk.

Néhány baljós és egy csomó hívogató árny

A program a Thiefből és a System Shock 2-ből ismerős Dark engine-t használja, persze a szokásos, kötelező ráncfelvarráson átesett verziót. A 256 színű első rész után meglehetős felüdülés a szépen kidolgozott 16 bites színmélységű textúrákat bámulni, akár 1600*1200-as felbontásban. A Quake 3-hoz és Unreal Tournamenthez szokott szemeknek kissé gyér lehet a látvány, de nem is ezeknek a túlszárnyalása volt a cél. A színorgia elmaradását nemigen kell indokolni, a fény-árnyék hatások kiválóak (naná, erre épül az egész játék!), és a pályákon száz-, ha nem ezerszámra fellelhető, interaktív mámorunkban felvehető-letehető-felhasználható-összetörhető tárgyak pedig kárpótolnak a 3D kártyák szűkmarkúan mért effektjeiért. A küldetések közötti mozirészek – ha nem is érik el a Final Fantasy 8 vagy a Jedi Knight movie-jainak színvonalát – profin megrendezettek, és hangulatosak. A legutóbb a TA: Kingdoms-ban látott "állóképes movie"-kat is megcsodálhatjuk, először furák lesznek, de jól illeszkednek a sötét, baljós hangulathoz. Az emberek mozgása ugyan néha a paraolimpiai versenyeket juttatja az ember eszébe, de legalább szépen kidolgozottak a figurák, az épületekkel és az egész környezettel egyetemben.

A játék hangjai megérnek egy külön misét: mivel folyamatosan az árnyékok közt lapulunk, sokszor előfordul, hogy a nagy feketeséget bámuljuk csak a monitoron, néhol egy elszórt sötétszürke pixellel. Ilyenkor bizony hangok alapján kell tájékozódnunk, ami már előrevetíti a 3D hangkártyák fontosságát. Emellett nem árt némi angoltudás sem, hiszen sűrűn kell kihallgatnunk beszélgetéseket, és az így begyűjtött infók alapján továbbhaladni. A Thief 2 audiorendszere jobban kiállta a próbát, mint bármely mosópor a TV-reklámokban: a hanghatások tökéletesen élethűek, és a szinkronszínészek is nagyon jók.

Az első részt sokan azért hagyták abba fél óra játék után, mert pokolian nehéz volt. A készítők ugyan bőszen nyilatkozgattak úton-útfélen, hogy ezen változtatnak, de a játék végül mégsem lett sokkal könnyebb. Már alapban sokatmondó, hogy könnyű fokozat nincs a nehézségi szintek között, csak normál, nehéz, és expert, aminek az egészen pontos magyar fordításában olyan vészesen burjánzó jelzős szerkezetek kapnának helyet, hogy inkább nem is vállalkozom a magyarításra. A dolog ott kezdődik, hogy általában már normál fokozaton sem szabad megölnünk egyetlen ellenfelet sem (!), és az a szerencsétlen Garrett olyan észvesztően reménytelen feladatokat képes elvállalni, amiket Superman is harsány kacaj kíséretében dobna vissza. Teszem azt, lopózzunk be a város legfontosabb emberének, a seriffnek a hálószobájába éjszaka, amikor a fél Nemzeti Gárda azt védi (és ez még csak egy gyenge bemelegítő feladat volt a hatodik-hetedik pálya környékéről). Szóval lesz bajunk elég, tervezgethetjük az útvonalunkat a térkép felett görnyedve, számolgathatjuk az őrök járőrözési útvonalát, kúszhatunk-mászhatunk milliméterenként előre, szobrozhatunk negyedóráig lélegzetvisszafojtva, hogy aztán egy szemvillanás alatt surranjunk át két őr között, meg ilyesmik. Az eszméletlen jól eltalált atmoszférának köszönhetően valóban úgy érezzük, hogy ott vagyunk az árnyékok mélyén, és előbb-utóbb azon vesszük észre magunkat, hogy a lakásunkban is árnyéktól árnyékig settenkedve közlekedünk, paranoiásan pislogunk szerteszét, és né-ha önkéntelenül zsebreteszünk egy-két értékesebbnek tűnő tárgyat, hátha kapunk érte két pálya között egy kupica gyógyitalt.

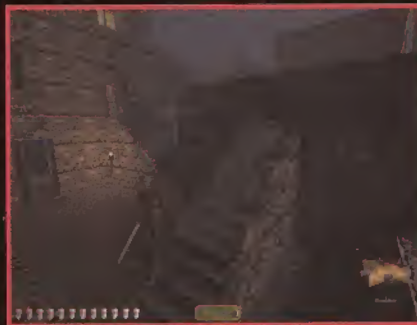

Haha. Valaki itt azt hiszi, ha égve hagyja a villanyt, nem raboljuk ki


A Game Overig hátralevő becsült idő két tizedmásodperc...

A Tolvaj újra belopta magát a szívünkbe

Tulajdonképpen eddig csupa pozitívumot mondtam, ha valamibe mégis bele akarnék kötni a játékban (és persze bele akarok, mert három napja nem alszom miatta, és ott szívat, ahol ér), a mesterséges intelligenciát hoznám fel, mert az még egy kicsit messze van a tökéletestől. Az őrök ugyan jól reagálnak például egy kinyíló ajtó hangjára, de miután megcsodálták a tágra nyitott ajtót, és egy gyors körbepillantással nem látták meg a közelben lapító hősünket, hamar elveszítik az érdeklődést csekélységünk iránt. Ugyanígy, ha esetleg kézitusába keveredünk valakivel, majd elmenekülünk, ő hamar megnyugszik, és egy vállrándítással elintézi az incidenst. Néha még az is előfordul, hogy az őr annyira komolyan veszi a neki kijelölt útvonalat, hogy ránk se bagózik, amikor illendően köszönünk neki, egy elegáns mozdulattal mögé kerülünk, majd jól hókon nyomjuk az ólmosbottal. Ráadásul valami rejtélyes okból kifolyólag, 4-5 óra játék után a program elkezdi "felélni" a memóriát, és borzasztóan lelassul (a szokásos Windows-gyógymód állásmentés-restart-visszatöltés szerencsére csodákat tesz ilyenkor). Multiplayer játékmódot ne nagyon keressünk, hiszen ez sokkal inkább kalandjáték, mint akció – bár egy kooperatív mód jól jött volna.

Több kötözködnivalót nem sikerült találnom, akárhogy is kerestem – mert ez a játék valami elképesztően jó! Azt a bizonyos "ott vagyok"-érzést olyan szinten adja meg, amit még nemigen tapasztalhattunk más játéktól. Zseniális a pályatervezés, a történet, a játékmenet (bár az utolsó pálya "menj ide-hozd el-vidd vissza küldetései némi csalódásra adhatnak okot), ha valaki bezárkózik egy elsötétített szobába a Thief 2-vel, két bazi nagy hangfallal és egy 3D hangkártyával felszerelt PC-vel, garantáltan ki sem majd akar jönni egy jó darabig. Aki úgy gondolja, hogy bírja idegekkel, türelemmel, reflexekkel, és van 40-50 szabad órája rá, szaladjon neki – nagy élményben lesz része!


Fordul a kocka: most az őr életéből hátralevő idő annyi

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

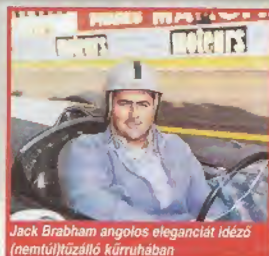
A gondolkodó ember first person shootere

végítélet

92%



Fél évszázad Formában



Jack Brabham angolos eleganciát idéző (nemtúl)tűzálló kűrruhában

★ Emlékezés Prost tatára és számos Tanár Urakra

Amikor Karl Benz 1886-ban a sikítófrászt hozta Mannheim lakosaira saját gyártmányú háromkerekű benzinmotoros járgányával, még nem sejtette, találmánya később mekkora őrületet fog rászabadítani a világra a Forma 1, illetve mindenféle autóverseny képében. A történelem első autóversenyét 1894-ben Párizsban rendezték, és a győztes Peugeot (igen, a ma is ismert márka) elképesztő 20km/h átlagsebességet produkálva hagyta maga mögött a mezőnyt, amiben egyébként még a gőzhajtású járgányok is szép számmal szerepeltek. Az első hivatalos Grand Prix-re, azaz a mai Forma 1-es futamok ősére 12 év múlva szintén francia földön, Le Mans környékén került sor, több, mint 1200 km-es távon, itt egy magyar származású versenyző, Szisz Ferenc nyert, aki Renault gépével elsőként lépte át versenyen a 100 km/órás átlagsebesség álomhatárát. A versenyek egyre népszerűbbek és látványosabbak lettek, az autók pedig egyre erősebbek (előfordultak 16-18.000 köbcentis motorral ellátott Godzilla-szerű szörnyek is). Az 1910-es években mutatkoztak be a közönség számára olyan, máig legendásnak számító versenypályák, mint az indianapolisi, vagy a monte carloi. A két világháború és a gazdasági válság csúnyán betett a motorizált sportoknak, azonban a technikai fejlődés (elsősorban a hadiiparnak köszönhetően) soha nem látott méreteket öltött. A második világháború után az autóversenyek gyorsan újra divatba jöttek, FIA néven nemzetközi szövetség is alakult, és hamar kiagyalták a mai Forma 1 alapjait: egy több futamból álló, nemzetközi pályákon zajló versenysorozatot, amelyben az idény végén az eredményeket összesítve hirdetnek világbajnokot a pilóták és az autók gyártói között.

Az első igazi Forma 1-es futamot az angliai Silverstone pályáján rendezték, és az olasz Giuseppe Farina nyerte egy Alfa Romeo nyergében. Az első F1-idény hét futamból állt, ebből az egyik az azóta már rég különvált indianapolisi 500 mérföldes verseny volt (amire egyébként az európai versenyzők nagy része nem is tudott elutazni). Az első világbajnok Farina lett, majd Alberto Ascari és Juan Manuel Fangio évei következtek. Ez volt a híres szivar alakú autók, és a legendás márkák (Ferrari, Alfa Romeo, Mercedes, Maserati) aranykora. Ascari, miután '52-53-ban kilenc futamot nyert sorozatban, az első kétszeres világbajnok, majd egy monzai edzésbaleset után a Forma 1 első halottja lett. Az argentin Fangio valamirevaló vetélytárs nélkül maradva így könnyedén nyert még az ötvenes években öt világbajnoki címet – ezt a teljesítményt azóta sem sikerült senkinek megismételni. Ebből a korszakból kiemelkedik még az angol Moss, mint minden idők legpechesebb Forma 1-pilótája, aki '55 és '61 között hat (!) különféle típusú autóval próbálkozott, de négy világbajnoki ezüst- és három bronzérme mellett soha nem tudott bajnok lenni. Időközben egyre több autógyártó cég kezdte úgy érezni, hogy neki is be kell lépni a Forma 1 egyre nagyobb reklámot jelentő világába: színre lépett a Honda, a Porsche és a Ford.

Az egyre erősebb motorok mellett az ötvenes évek végén a Mercedes mérnökeinek kutatásai vezettek arra, hogy az autókra hatalmas spoilerek, ("szárnyak") kerültek, amik a leszorító erő jelenségét kihasználva az úthoz szorították a kocsit, rövidítették a féktávokat és emelték a kanyarokban elérhető sebességet. A hatvanas évek Forma 1-e az egyre újabb trükköket kieszelő mérnökök és a FIA a versenyzők és a nézők biztonsága érdekében hozott korlátokat felállító vezetőinek párbajává vált. A motorok hengertérfogatát 2500, majd 1300 köbcentire mérsékelték, 450 kg-ban minimalizálták az autók tömegét, a hengerek számát 12-ben maximalizálták, és a felhasználható üzemanyag mennyiségét is meghatározták. Ennek ellenére a kocsik tovább gyorsultak, a hatvanas évek pedig olyan legendás versenyzőket hoztak, mint az ausztrál Jack Brabham (később a nyolcvanas évekig sikeres istállónak kölcsönözte a nevét), Graham Hill (Damon Hill apja) és egy újabb "hősi halott", Jim Clark. Csupa-csupa legendás idény és verseny: Hill például a '62-ben megszerzett világbajnoki címe után három évig folyamatosan a második volt, majd '68-ban, negyven évesen sikerült neki újra a csúcsra jutni. Clark a Lotus első két világbajnokságát nyerte meg, hogy ezzel a márkát hosszú időre a legjobbak közé emelje, Brabham (az új-zélandi, és szintén autó-



A legendás Fangio mester és sajátos vonalvezetésű Alfája



Ilyet is már csak az Ecserin kapni NDK-s műanyagban: Jim Clark '67-es Lotusában



Emerson Fittipaldi helyre kis esernyője...



...itt igencsak jól jött volna az 1-es McLaren ifjú sofőrjének, bizonyos Alain Prostnak



Fogadjunk, hogy nem tudtad!

...hogy a Hungaroringet anno nem kifejezetten a Forma 1 miatt építették, hanem a nyári és téli játékokhoz hasonló Technikai Sportok Olimpiáját akarták megrendezni rajta.
...hogy már három női pilóta is megjárta a Forma 1-et (igaz, pontot érő helyezést még nem sikerült a szebbik nemnek elérnie).
...hogy a '66-os Monacoi Nagydíj szedte a legtöbb áldozatot az autók közül: csupán négy versenyző tudta befejezni a versenyt.
...hogy csak '53-tól kötelező a bukósisak használata a versenyzők számára, biztonsági övvel pedig csak '61-től muszáj felszerelni az autót.
...hogy '60-ig a futamon elért leggyorsabb kört is egy ponttal jutalmazták az összetett versenyben.
...hogy a '80-as évekig a trópusi helyszíneken azzal a trükkel éltek a csapatok, hogy az üzemenyagot –20 fokra hűtötték, így akár 10-15 literrel több fért a benzintartályba. (Az meg megint más kérdés, hogy néha a benzin nagyobb sebességgel tágult, mint ahogy fogyott, és az autó alkalmasint pirotechnikai látványossággá vált.)
...hogy Hill néven eddig három világbajnoka van a Forma 1-nek (Graham és Damon ugye apja-fia, míg a '61-es bajnok Phil csak névrokon), a Fittipaldi-családból pedig már hárman jutottak el az F1-ig (a kétszeres világbajnok Emerson, valamint az öccse és a fia).
...hogy a '92-es Magyar Nagydíjon a Lotus csapat egyik szponzora a Magyar Hírlap volt: Hakkinen szerelői egy adminisztrációs hiba folytán szállás nélkül maradtak, az újság szerkesztői szereztek nekik szállodai szobát, amiért cserébe az egyik Lotus oldalára felkerült egy Magyar Hírlap-matrica.

névadó McLarennel közösen) pedig az ötödik földrészen alapozta meg a száguldó cirkusz népszerűségét. Szintén ehhez a korszakhoz kapcsolódik az a szomorú tény, hogy '67-től '73-ig nem múlt el olyan év, hogy ne legyen halálos áldozata a verseneknek.

A hetvenes években elsősorban a Lotus legendás tervezőjének, Colin Chapmannek köszönhetően kialakult az autók mai


Jackie Stewart egy Tyrrell-Fordban, amin semmi sem skótkockás

karosszériája (ő találta ki a máig használatos jellegzetes légterelő szárnyakat), a motorok terén pedig másfél évtizedre a Ford Cosworth vált egyeduralkodóvá a csapatok között, ahol időközben új trónkövetelőként megjelent a McLaren, a Tyrrell és a Williams is. A pilóták között Jackie Stewart, Emerson Fittipaldi és Niki Lauda neve fémjelzi ezt a korszakot. Stewart tíz éves pályafutása alatt száz versenyéből 27-et megnyert és hatszor állt az év végén az összesített dobogón – visszavonulása után pedig a pályák és a versenyzők biztonságáért küzdők egyik élharcosa lett. Fittipaldi, a nyolcvanas évek brazil sztárjainak előfutára még harminc éves sem volt, amikor kétszeres világbajnokként hátat fordított a Forma 1-nek, és a Nascar és Indycar világa felé fordult (hasonló eredményekkel). Máig legendás az osztrák Lauda, akinek a '76-os borzasztó balesete (a Nürnburgringen a korlátnak vágódott és kigyulladt a kocsija, és szó szerint a fél feje leégett) után volt lelkiereje visszaülni a Ferrariba, és '77-ben újra világbajnoki címet szerezni – aztán a visszavonulása után még egyszer visszatért, és '84-ben begyűjtött egy harmadikat is. Időközben a Renault tervezői már az újabb technikai forradalmat készítették elő, amit a turbófeltöltős motorok jelentettek. Az első turbómotor bemutatkozásától ('77-től) számítva két év kellett a technikának, hogy elérje az első futamgyőzelmet; hat ahhoz, hogy az idény összes versenyét megnyerje; hét, hogy minden autóból kiszorítsa a hagyományos nyolchengeres Cosworth-t; és tíz, hogy a motorok teljesítményét minden korlátozó szabály dacára a duplájára emelje. A nemzetközi szövetség ezt látván fel is adta a harcot, és úgy ahogy van, betiltotta a turbófeltöltőt. Eddigre nagyjából kialakult a mai versenynaptár, a futamok száma (16), és helyszínei is "kőbe vésődtek", azóta csak néha mutatkozik be egyegy új pálya. Ebben az időben Franciaország volt a Forma 1-es világ közepe, a Ligier és Renault autók versenyeztek a dobogós helyekért, és olyan csodák estek meg, mint amikor a '80-as Dél-Afrikai Nagydíjon csupa francia autót vezető francia pilóta állt a dobogón, vagy mint amikor '81-ben Dijonban, Prost hazai pályán egy francia motor hajtotta francia autóban nyert. A mezőny idővel kiegyenlítődött, '82-ben például a 16 versenyen győzelmein 11 pilóta osztozott, az exrallyversenyző svéd Keke Rosberg pedig egyetlen futamgyőzelemmel a zsebében tudott világbajnok lenni. A nyolcvanas évek Forma 1-es világát ezzel együtt is Alain Prost és Nelson Piquet uralta: a francia "törpe" négy, míg a brazil fenegyerek három világbajnoki címet gyűjtött be. (Prost egyébként máig a legtöbb Grand Prix-győzelemmel büszkélkedő pilóta, azóta is az F1 világában mozog, és a Francia Becsületrend mellett a nevét viselő saját versenyistállója is van.)

A következő híres dátum 1986 augusztusában jött el: ekkor rendeztek első alkalommal az akkor még álló vasfüggöny túloldalán, a Hungaroringen Forma 1-es futamot. Junior korból kinőtt olvasóink még emlékezhetnek rá, 250.000 néző előtt a mogyoródi pályán Piquet sárga-kék Williamse előtt lengették meg elsőnek a kockás zászlót, a második helyre Ayrton Senna jött be a fekete-arany Lotus-ban. A két brazil jó időre ki is bérelte magának a magyar dobogót, és a tragikus baleset áldozatává lett háromszoros világbajnok Senna mindig a kedvenc pályái között emlegette a magyar ringet. A kezdeti


Egy '83-as Tyrrell. A Benelton-grafikusok akkor még láttak színeket

csoda-számba menő esemény után lassan megszokottá vált a Magyar Nagydíj nyár végén – az időponttal is szerencsések voltunk, hiszen az utóbbi másfél évtizedben nem egyszer nálunk dőlt el a bajnoki cím sorsa. Még arra is látszott némi esély, hogy magyar versenyzőt delegáljunk a Forma 1 világába, azonban a szokásos iskolát (gokart, Forma 3000) szépen teljesítő Kesjár Csaba máig tisztázatlan baleset során életét vesztette.

A nyolcvanas-kilencvenes évek a Williams és a McLaren csapatainak párharcát hozták, ami alól csak a '94-es esztendő volt kivétel, a mai Forma 1 kétségtelenül legnagyobb egyéniségének, Michael Schumachernek köszönhetően. Miután a német sztár a konkurenseknél jóval gyengébb Benettonnal két évig alázta a mezőnyt, átnyergelt a régi sikereire egyre halványabban emlékező Ferrari istállójához, a "Forma 1 Fradijához". Népszerű-


A Nr. 2 brazil, Nelson Piquet és Brabhamja

sége az egekbe szárnyalt (nálunk maximum a magyarokkal feltűnően szimpatizáló Hakkinen veszi fel vele a versenyt), és még az emlékezetes '97-es jerezi baleset sem tudott ezen jelentősen rontani, amikor emberünk lelökte a pályáról a pontversenyben minimális különbséggel mögötte álló Villeneuve-öt, mindketten kiestek – és Schumit hatalmas botrányok közepette kizárták az egész világbajnokságból.

Ezzel el is jutottunk a máig, amikor Schumacher, Hakkinen, Coulthard és a többiek vívják harcukat az első helyért, a konstruktőrök között a szokásos McLaren/Williams-Ferrari versengés zajlik, a száz éve 10.000 frankos fődíjjal elindult cirkuszból pedig milliárd dolláros üzlet lett, amit kéthetente százmilliók néznek a világ minden táján. A F1-es autók a világ legértékesebb reklámfelületeivé váltak, és Bernie Ecclestone "hatalomra jutása" óta a dolog inkább egy elképesztően jól menedzselt cirkuszra hasonlít, mintsem sportra. Ha azonban a sokmilliós díszletek mögé nézünk, a boxutcába, a tesztpályára, vagy a versenyek izgalmasabb pillanataira, rájöhetünk, hogy a Forma 1 alapjaiban még mindig ugyanaz, mint a kezdetekben, Fangio és Ascari idején volt: a technikai sportok királya, ahol a gép és az ember legtökéletesebb harmóniájának elérése az igazi cél.

Formula One volt és lesz!

★ A visszapillantó tükörben a Forma 1 játékok élmezőnye

A Forma 1-játékok első képviselőit – mint szinte minden játékkategória őseit – a 8 bites gépek fénykorában, a C64 és a Spectrum idejében kell keresnünk. **(Ez így nem igaz: én láttam "Forma 1-et" ZX-81-en is, nagyon komoly 16K-s memóriabővítővel. Kicsit ugyan egyszínű volt, de egyébként full 2D... – CoVboy)** Az akkori gépek teljesítményét mai szemmel elnézve új dimenziók nyílnak a "kevés" szó értelmezési tartományában, így nem kell csodálkoznunk azon a módszeren sem, ahogyan akkoriban a Forma 1-es játékok (inkább nem kísértem az eget a szimulátor kifejezés emlegetésével) születtek: egyszerűen ráfogták egy autóverseny játékra, hogy márpedig ez Forma 1 és punktum. Mivel a játékok kívülnézetiek voltak, bőven elég volt nagyjából F1-stílusúra rajzolni az autókat, és a pályáról mellőzni a többi nagyszerű autós őrületből megszokott akadályokat (olajfolt, fekete macska, járókeretes öreg néni) – igaz, akkoriban senkinek nem voltak olyan extra igényei, mint például az eredeti pályák pontos másain versenyezni, esetleg egymástól nemcsak a színeiben, de a tulajdonságaiban is eltérő járgányokkal. Talán a leghíresebb darab ebből az időből a Pit Stop 2, úgy '85 tájékáról. A készítők (nevüket ma már sűrű homály fedi) a Forma 1-hangulat megteremtése érdekében olyan dolgokra is figyeltek, mint a gumik fokozatos elhasználódása és cseréje vagy a tankolás. Teljességgel elképesztő módon még multiplayer is volt, osztott képernyőn két joystickkal. A teljes beeélés kedvéért még a versenyzők nevei is emlékeztettek a valódi F1-es pilótákéra. (Hogy miért nem az eredetiek szerepeltek, az rejtély, akkoriban még nem vették olyan komolyan a licenc-jogokat, hogy egy ilyenért kerékbe törték volna a teljes készítőgárdát...) 64-en és Spectrumon egyébként igen népes tábora volt a Forma 1 managerjátékoknak is, lévén a BASIC nyelv és a hatalmas memóriakapacitás oly tág lehetőségeket nyújtott mindenkinek, aki az esős délutánjait azzal kívánta eltölteni, hogy ír egyet.

A Commodore gépek kihalásával és a PC eljövetelével lassan valóban szimulátor lett az F1-es autóverseny-programokból, és a kivitelezés is megváltozott, a felül- illetve hátulnézet megmaradt az arcade-jellegű komolytalan száguldozós játékoknak, míg az igazi szimulációkban a pilóta szemszögéből, a volán mögül bámulhattuk az aszfaltot. Ezzel párhuzamosan egyre nagyobb üzlet lett a Forma-1-es játékok kiadása, így a kiadók egymással versengve próbáltak egyre több extrát belezsúfolni a programjaikba. Hamarosan a menőbb versenyzőknek a nevükkel fémjelzett saját játékaik születtek (Nigel Mansell, Alain Prost, de még az egy szem világbajnoki címmel sem büszkélkedő Johnny Herbert is részesült ilyen megtiszteltetésben), a nemzetközi szövetség, a FIA áldásával-pecsétjével-ajánlásával ellátott hivatalos szimulátor jogai pedig sűrűbben cserélték a tulajdonosukat, mint CoVboy a zokniját (ez persze lapzárta körüli időpontokban nem is olyan nagy teljesítmény). **(Akkor freeware lett a Forma 1 is, én ugyanis bizonyos okokból már hetek óta nem hordok zoknit – CoVboy)**



Pitstop 2 C-64-en. És ez nem videó, ezt már az "engine" tudta!



A legendás Grand Prix 2 a Microprose-tól

Az első igazán említésre méltó PC-s Forma 1-játék a Grand Prix Circuit volt (kis hazánkban – mivel eredeti példány valószínűleg soha nem közelítette meg 100 km-nél jobban a Kárpát-medencét – Test Drive 3 néven lett közismert). A játékban rettenetes EGA grafikával kelt életre a száguldó cirkusz, viszont eredeti pályákon róhattuk a köröket a három választható autó (Ferrari, McLaren, Williams) egyikében – amik ráadásul érezhetően különböztek egymástól végsebesség és gyorsulás tekintetében. A Grand Prix Circuit és folytatása a Grand Prix Unlimited egészen a kilencvenes évek közepéig uralta a terepet, uralkodásuknak az akkoriban még Sid Meier nevével fémjelzett MicroProse, és az F1 Grand Prix vetett véget. A program még Amigán indult világhódító útjára, de igazi legendává csak a '96-ban, már PC-re megjelenő folytatás, az GP2 avatta. A programot szinte teljes egészében egy szál ember, Geoff Crammond alkotta, ehhez képest még meghökkentőbb, hogy a mai napig párját ritkító, szinte tökéletes szimuláció mellett a 3D gyorsítók előtti korszak talán legszebben kidolgozott grafikájú játéka is volt. A 256 színben pompázó 320*200-as grafika megjelenítéséhez nem kellett erőmű (egy közepes is 486-oson szépen szaladt a program), mindezek tetejébe olyan sebesség-


Ilyet először a GP2-ben láthatott a nagyérdemű

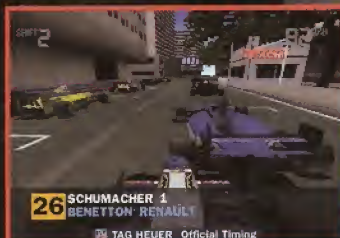
érzetet adott a játékosnak, amit egészen a Need for Speed-sorozatig senkinek nem sikerült megközelítenie. A hangok digitalizáltak voltak és szintén nagyon jók, de – mivel csak a saját motorunk hangját hallhattuk, a többi autóét nem – inkább csak hangulati elemként funkcionáltak, gyakorlati hasznuk nem volt. Az autó viselkedése roppant realisztikus volt, az autó a legapróbb mozdulatunkra is élethűen reagált , így a játék egy az egyben megadta azt az élményt, mintha valóban egy 800 lóerős szörnyet irányítanánk. Ínyencek számára a motor bütykölése és az autó paramétereinek állítgatása (aminek az eredménye természetesen megérződött a produkciónkon is) tette fel a koronát a műre. Egy kicsit rontott az összhatáson, hogy a program által irányított gépek néha felmentést kaptak a fizika törvényei alól, hogy kizárólag verőfényes, szélcsendes napokon versenyezhettünk, és hogy a hálózatos játék sem örvendett túl nagy támogatottságnak (max. két gépet lehetett összekötni). A játék pokolian nehéz volt, és egyben roppant élvezetes, és mivel igen széles skálán lehetett szabályozni az életszerűséget, a "hardcore" szimulátorrajongóktól a száguldás élményére vágyó mazsoláig mindenki megtalálta benne a kihívást (utóbbiaknak külön öröm lehetett a karambolok látványos megvalósítása). Az élethűséghez, és a pályák modellezésének tökéletességéhez elég is annyi, hogy Jacques Villeneuve újonc pilóta korában a GP2-vel tanulta meg a pályák vonalvezetését, hogy aztán ezzel a tudással (is) felvértezve két idénnyel később világbajnok legyen. (A népszerűséget alátámasztandó: a programnak az 576 Kbyte volt a magyar disztribútora, és sem előtte, sem utána nem adtak el az 576 Shopok ilyen elképesztő mennyiséget egyetlen játékból sem.)


GP Legends. Régi idők focija. Khm. Bocija. Öööö: KOCIJA! (Nna...)

Másfél évig a GP2 volt a király a Forma 1-szimulátorok között, de ahogy a 3D-kártyák szélesebb körben is elterjedtek, majd kvázi nélkülözhetetlen alkatrészévé váltak a PC-nek, új távlatok nyíltak az autóversenyek fejlesztői előtt. A soha nem látott grafikai megoldásokkal, és minden addigit felülmúló részletességgel és élethűséggel felfegyverkezve végül a Ubi Softnak sikerült a trónfosztás az F1 Racing Simulationnel. A recept arcpirítóan egyszerű volt: a készítők az akkor még mindenkit bámulatba ejtő első Voodoo-kártyákra optimalizálták a látványt, míg tartalmilag szinte mindent átvettek a nagy elődtől, annak hiányosságait, és hibáit viszont szépen befoltozták illetve kikalapálták. Így az autó beállítási lehetőségei ugyanolyan széles körűek, az élethűség szintén roppant magas fokú, viszont versenyezhetünk esőben, ködben, borús időben, és szikrázó napsütésben, az ellenfelek sokkal jobban vezetnek, az autók az eredetik pontos másaként viselkednek – talán a hang és a pályák modellezése az egyetlen, ahol nem sikerült lekörözni a GP2-t. '98 végén jött ki a program folytatásaként beharangozott Monaco Grand Prix, ami egy grafikailag igen kipofozott, a második generációs gyorsítók képességeihez igazított klón volt, egyetlen igazi újítással, a karrier móddal, ahol egy, a F1-be frissen bekerült pilóta szerepében kellett szép lassan eljutnunk a legmenőbb istállókig, hogy egy csúcskategóriás gépben ülve már esélyesként vegyük fel a harcot a világbajnoki címért.

A PC-s Forma-1 szimulátorok talán legérdekesebb darabja a mai csodagépek helyett a hatvanas évek jellegzetes szivar alakú autóit, és a mára legendává nemesült Jim Clarkot, Graham Hillt és a többi régi nagy nevet a középpontba helyező Grand Prix Legends. Grafikailag ugyan nem vette fel a versenyt a konkurenciával, de az eredeti témaválasztás, és az élethű (azaz: iszonyúan nehéz) irányítás mindenért kárpótolt. Aki vette a fáradtságot, hogy megtanulja vezetni a kipörgés- és blokkolásgátlót, félautomata váltót, fedélzeti számítógépet és egyéb kütyüket teljes mértékben nélkülöző, szó szerint hajmeresztő "biztonsággal" és "úttartással" (akkoriban még nem voltak divatban a légterelő szárnyak, amik a mai gépeket az aszfalthoz ragasztják) megáldott gépeket, azok minden egyes sikeresen teljesített körrel addig soha nem tapasztalt sikerélmény részesei lehettek az egészen egyedülálló hangulatú játékban. A mezőnyből még a Psygnosis Formula 1-sorozata emelkedik ki valamennyire, de inkább egyszerű kezelésével és a könnyű játszhatósággal, mintsem a szimuláció realitásával vagy a kivitelezés nyújtotta audiovizuális gyönyörökkel – a kiadó ezt látva egyre inkább át is viszi a szériát Playstationre, illetve az ott dívó arcade száguldozós stílusba. Hasonlóan gyengécske volt az egyébként egyéb játéktájakon néha minőségi szabványnak számító Eidos "tökhivatalos" feldolgozása (illetve nem a gyengécske a megfelelő szó, de diplomáciai okokból maradjunk inkább ennél, és ne nevezzük kerek perec sz@rnak...)

Nagyjából itt tart tehát most a Forma-1 szimulációk PC-s fejlődése. A 2000-es idény hosszú idő után újra pezsgést hoz a stílus – más műfajokhoz képest feltűnően nyugodt – állóvizébe. A nagy kérdés az, hogy kinek a fejére kerül a korona, a régi klasszikus folytatása, az immár több mint három éve készülő Grand Prix 3 lesz-e az új uralkodó, vagy az Electronic Arts-féle F1 2000 foglalja el a trónt. Utóbbi mindjárt megmutatja, hogy mit tud (lassan lehet is lapozni, hogy kiderüljön), előbbire még várni kell egy kicsit. Az elvárások persze igen magasak, de a GP-ben és Geoff Crammondban még nem kellett csalódnia a rajongóknak. Egy azonban biztos: mióta ekkora üzletággá nőtte ki magát a számítógépes szórakoztatás, az Ecclestone & Co. súlyos milliókat kér a legapróbb Forma 1-cuccért is. Ezt csak a nagyok tudják a jövőben megfizetni, tehát sohasem térnek vissza hozzánk a 64-es víg napok.



A Psygnosis F1-e '97-ből...



'98-ra a játék 3D-kártyára, Schumi meg Ferrarira váltott



Az idżójós maffia jól betett a UbiSoft Monaco GP-jének


Valami ilyesmi várható a Grand Prix 3-ban

GRAND PRIX WORLD



★ **Ron Dennis is elkezdte valahogy. (Még az is lehet, hogy ezzel!)**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
website: www.microprose.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Randa dolog ez a természetes kiválasztódás, nem kímél senkit és semmit. Különösen igaz ez a számítógépes játékok felpörgetett tempójú evolúciójára, ahol aztán ezerszeresen érvényes az erősebb kutya dominanciájának elve. A kevésbé sikeres, eladható, vagy egyszerűen csak túl nagy idő- és energia-befektetést igénylő játékműfajokat könnyű szívvel hanyagolják vagy felejtik el nagy ívben a bankszámlájuk egyenlegének alakulására igen háklis kiadók, hogy beálljanak az éppen menő stílus klónozási versenyébe. Ennek a csúnya vadkapitalizmusnak vált az áldozatává a kalandjátékok műfaja, és az utóbbi egy-két év tapasztalatai alapján úgy néz ki, jó eséllyel a menedzser-játékok is erre a sorsra jutnak. Az egykor virágzó játékkategória a '98-as foci VB által inspirált nagy kalapnyi focimenedzser óta csak vegetál (a Championship Manager-sorozatot leszámítva persze, aminek Angliában elképesztő kultusza van, a szigetországon kívül viszont ugyanúgy a "szent őrültek" játékának tekinti a nép, mint hasonszőrű társait), csak hébe-hóba jelenik meg egy jó kis sportmenedzser-játék. A Hasbro/MicroProse páros azonban az előbbi fejtegetésre fittyet hányva, a nagy várakozással övezett Grand Prix 3 kvázi előfutáraként egy kellemes kis F1-mened-zserrel lepte meg a letargia mocsarában szép lassan süllyedő rajongókat – lássuk csak, mit tud a FIA által a Forma 1 egyetlen "hivatalos" menedzserjátékaként (ere-deti csapatok, autók, pályák, versenyzők – valami sötét konspiráció okán Villeneuve hiányzik, de egy patch ezt is megoldja) emlegetett program!

Az első benyomások

A Grand Prix World már akkor szolgál meglepetésekkel, amikor tulajdonképpen még el sem indult. Az első ezek közül az, amikor tisztelettudóan megkér: ugyan butítsuk már le a Windows színmélységét 16 bitesre, mert afelett ő nem hajlandó futni. Ez alapjában véve még nem gond (hiszen egy menedzser-programtól nem is vár az ember különösebb grafikai parádét), viszont nem hiszem, hogy akkora varázslat lett volna megoldani, hogy nagyobb színmélységben is menjen a játék, maximum ne használja azt ki. A kutya nem vette volna észre, hogy nem egészen true color a látvány, így viszont szépen fel van adva a labda az örök elégedetlenkedőknek, arról nem is beszélve, hogy állandóan állítgathatjuk ide-oda a színmélységet – hacsak nem kizárólag a Grand Prix World kedvéért tartjuk a PC-t. Ehhez képest több mint fura, hogy a játék 3D gyorsító nélkül nem akar menni (persze némi buherálás árán el lehet indítani, bár ezt a kézikönyv nem nagyon említi), ami megint a vészes programozói lustaság ordító jele. A játék egyetlen 3D-s grafikát felvonultató részében csupán negyed képernyőnyi állóképeken kell mozgatni a poligon-autókat, minden különösebb effekt és extra mutatvány nélkül, amivel azért csak-csak meg tudna birkózni az a szegény, agyondolgoztatott processzor a grafikus gyorsító segítsége nélkül is. A harmadik meglepi akkor jön, ha már sikerült életet lehelni a programba: egy egészen korrekt kis enciklopédia keretein belül magyarázza el a játék a kezdőknek a Forma 1 minden apró csínját-bínját, már-már Dávid Sándort idéző türelemmel és precizitással. Ha ezen felbuzdulva a lóerők közé csapunk, és belevágunk egy új játékba, jön az igazi megrázkódtatás. A kezelőfelület valami olyan elképesztő mennyiségben árasztja magából a különféle ikonokat, nyomkodható és állítgatható gombokat, tekerentyűket és csúszkákat, aminek a pontos kifejezéséhez a tízes számrendszer már alapvetően túl szűk kereteket biztosít. Komolyan mondom, a Final Fantasy 8 menürengetege ehhez képest egy félkomfortos kétállású villanykapcsolónak tűnik. Erősen javallott tehát itt egy kis szünetet tartani, és a kézikönyv hosszas tanulmányozása után folytatni a karrierünket. (Az, hogy röpke száz oldalban sikerült összefoglalniuk a kezelés titkait, csak megerősíti a gyanúmat, miszerint nem karakterre fizették az alkotókat...)



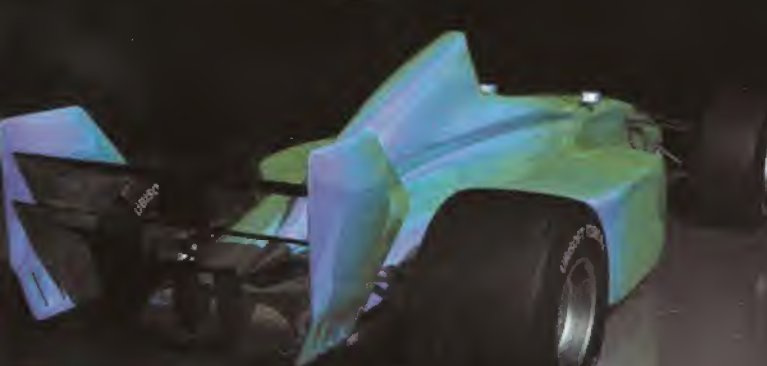
Magyaros vendégszeretet: esik eső karikára, két Benetton kalapjára



Irvine és Tuero tankol, Schumi pedig a szokásos büntetésére jöhet

Sztárok és szürke eminenciások

Mindenek előtt csapatot kell választani magunknak – aki ebben egyúttal a nehézségi fok kiválasztását is sejti, ezúttal rossz nyomon jár. Ugyan jóval kényelmesebb az évi százmilliós költségvetésű, a Schumacher-Irvine pilóta-párost és egy nagyszerűen megtervezett autót felvonultató Ferrari-istállót igazgatni, mint mondjuk a Trabant helyi reinkarnációjának számító Tyrrell vagy Minardi csapat élén tetszelegni, de az elvárások is ehhez mértek. Az olasz sztárcsapatnál már akkor a fe-





jünket követeli a nép, ha a konstruktőrök versenyében csak a dobogó harmadik fokán álldogálunk, míg a sereghajtóknál a követelmények az utolsó hely elkerülésében illetve a legalább egy pont elérésében merülnek ki. Ebből adódik, hogy az eltérő fajsúlyú csapatok más-más játékstílust igényelnek, és hogy érdemes valamelyik erős középcsapatot (Jordan, Prost, esetleg Benetton) választanunk, ahol az elvárások sem olyan magasak, és a legjobbakhoz való felzárkózás sem tűnik annyira lehetetlennek.

Ha megvan a csapat, nézzünk alaposan körül az istálló tájékán, azaz vegyük számba, kikkel is fogunk dolgozni. A legfontosabb természetesen a két versenyző (plusz a gazdagabb csapatoknál egy tesztpilóta), akiknek a helyére akár rögtön igazolhatunk jobbakat is, ha nem tetszik az arcberendezésük. Az adásvételnél ugyan adhatjuk a nagymenőt, de a program (általában) a józan ész keretein belül tart: amikor például megpróbáltam Schumachert tesztpilótának beszervezni a Jordanhez, hiába ígértem neki évi kétszáz milliót, plusz futamgyőzelmenként további tizet és világbajnoki prémiumnak újabb százat (na nem mintha az ennek akár a töredékével is rendelkeztem volna), ő nem volt hajlandó otthagyni a Ferrarit. Pedig az öccse lehetett volna a csapattársa... Amíg ezzel foglalkoztam, az első számú emberemet, Hillt sunyi lapos módon leigazolta valami harmadosztályú amatőr brigád. A hamar klasszikussá vált Palik Laci-féle csatakiáltás ("*Hová tűnt Damon Hill?!*") mindjárt új értelmet nyert... A tanulság, hogy próbáljunk a kategóriánknak megfelelő kvalitású pilótákat megkörnyékezni, azokat pedig, akik hajlandók voltak leszerződni hozzánk, fizessük meg rendesen, nehogy véletlenül elcsábuljanak egy feltűnően menjünk bele nagyon mélyen, mert egy vasunk sem fog maradni a továbbiakra. Hogy ezen az áldatlan állapoton változtassunk, több lehetőségünk is nyílik. Először is kereshetünk szponzorokat. A legtöbb pénzt akkor söpörhetjük be, ha a csapatunk nevébe is belevesszük nagylelkű mecénásunkat – ennek a ragyogó lehetőségnek persze logikus határt szab az, hogy nem lehet a nevünket a végtelenségig nyújtani (bár nekem mondjuk semmi kifogásom például a remekül hangzó McLaren Marlboro Honda Shell Petronas MCI Microsoft Stadler név ellen, talán még a mi drága Crazy Jenőnknek is beletörne a nyelve, ami a rengeteg szponzori pénz mellett egy külön örömteli esemény lenne). További nagyszerű lehetőségeket kínál, ha olyan cégeket nyerünk meg magunknak, amelyek motorok, üzemanyag, vagy gumi (na nem a Durex, inkább a Bridgestone vagy a Goodyear) gyártásával foglalkozik. Ilyenkor jó eséllyel bedumálhatjuk nekik, hogy tulajdonképpen mindenki úgy jár a legjobban, ha ingyen adják nekünk az alkatrészeket, puszta felebaráti alapon segítenek a kutatás/fejlesztés területén, és ráadásul mindezeket a lehetőséget egy nagyobb összeggel köszönik meg nekünk. Ha minden igyekezetünk ellenére sem akar túlcsordulni a bankszámlánk a rengeteg létől, kínosabb pénzszerzési módszerek felé is nézhetünk (a marketingesek napi többszöri rendszeres korbácsolása mellett természetesen), azaz elmehetünk egy bankhoz kölcsönért kuncsorogni, vagy a tőzsdére vihetjük a céget, hogy a részvények eladásából származó pénzzel foltozgassuk a költségvetés lyukait. Ha aránylag gyorsan beesik az ablakon néhány milliócska, még ne bízzuk el magunkat, mivel – amint azt mindjárt látni fogjuk – egy F1-es istálló futtatása jóval költségesebb dolog, mint sok számjegyet tartalmazó összeg láttán.

Pos	Driver	Team	Laps
1	Damon Hill	Jordan	1
2	Mika Hakkinen	McLaren	1
3	David Coulthard	McLaren	1
4	Jean Alesi	Sauber	1
5	Michael Schumacher	Ferrari	1
6	Giancarlo Fisichella	Benetton	1
7	Alexander Wurz	Benetton	1
8	Eddie Irvine	Ferrari	1
9	Ralf Schumacher	Jordan	1
10	Heinz-Harald Frentzen	Williams	1
11	John Newhouse	Williams	1

Laps Done 1/53
Next Pit - End 17
S.Nakano
Laps Done 0/53
107% Time
E.Tuero

Nakano taktikusan megvárja, amíg az élen tisztázódik a helyzet. Tuero ügyesebb volt...

A kiegészítő emberek legalább ilyen fontosak, válogassuk meg őket is szigorúan. A háttércsapat marketingesekből, tervezőkből, mérnökökből és mechanikusokból áll, mind a négy szakma élén egy-egy vezetővel, akik szintén kulcsfontosságúak a siker szempontjából. A konkrét kétkezi melót végző figurák maradtak a végére, akikből szintén nem árt, ha az Excellent és Very Good besorolásúakra vadászunk, de kezdetben ebbe inkább ne mondjuk előfizetni az 576-ra. Ha már itt tartunk, el is lehet ugrani a per pillanat előttem ismeretlen sorszámú oldalon megbúvó 75. oldalunkra a részletekért – nem kell sietni, megvárunk!

Mire is megy el az a rengeteg pénz?

Összegyűjtöttük hát a kellő mennyiségű anyagi és humán erőforrást, itt az ideje, hogy nekiálljunk a munka érdemi részének. Alapban van ugye a két pilótánknak

egy-egy versenyautója, plusz egy tesztjárgány. Na, ez mindenképpen kevés lesz (elég egy komolyabb baleset és máris meg vagyunk lőve, ráadásul az egyik emberünknek muszáj a versenygépet nyúzni a tesztpályán is), építsünk tehát egy negyediket (ennél többet egyébként nem is engedi a játék), és egyúttal álljunk neki a jövő évi modellünk fejlesztésének. Tervezőinket az autó hét különféle rendszerének (elektronika, motor, fékek stb.) feltupírozására állíthatjuk rá, az eredményeket pedig egy ötfokozatú skálán követhetjük nyomon (külön a teljesítmény és a megbízhatóság szempontjából). A FIA által mindig is igen kaotikusan kezelt vezetői segédletek fejlesztésébe is belemászhatunk, de vigyázzunk: simán előfordulhat, hogy egy rakás pénzt, energiát és időt ölünk egy új típusú aktív kerékfelfüggesztés, automata váltó, vagy fedélzeti számítógép kifejlesztésébe, a szövetség pedig egyszerűen nem engedélyezi a használatát. Hasznos lehet, ha a tervezőmérnökök mellett egyéb módszereket is bevetünk, például a versenyen utasításba adjuk a szerelőknek, hogy kémkedjenek egy kicsit a boxutca tájékán a szomszéd csapat technológiái után, vagy kellemetlenül magas összegekért cserébe hasznos apróságokkal (szélcsatorna, szuperszámítógép) szereljhetjük fel a főhadiszállásunkat, amik nagyban meggyorsítják a munkát. A bázis maximális méretre bővítése előbb-utóbb mindenképpen szükségessé válik, hiszen csak így vehetünk fel elég embert ahhoz, hogy lépést tudjunk tartani a konkurenciával. Ne hanyagoljuk el a pótalkatrészek ipari mennyiségű gyártását sem, hogy a leharcolt járgányokat a következő futamig újra csúcsformába tudjuk hozni.



Tuero nyomasztóan legyalázta az egész Schumacher-családot...

Vannak tehát elvileg nagyszerű autóink és pilótáink, itt az ideje, hogy kizavarjuk őket a tesztpályára, hadd lendüljenek formába. A tesztelés drága mulatság, 2-3000 dollár per mérföld – és persze jópár száz mérföld lehúzására lesz szükség a kellő információk beszerzéséhez. Ennek megfelelően létfontosságú is, mivel így tudjuk növelni a járgányok megbízhatóságát, a versenyeken pontosabb beállításokat eszközölni, valamint a fejlesztéseknek is alapvető követelménye, hogy minden új cuccot járassunk meg néhány kör erejéig. Az sem lebecsülendő, hogy a versenyzőink a tesztelés alatt tovább csiszolják (remélhetőleg) már addig is kifinomult vezetői képességeiket, külön meg is adhatjuk, mire "gyúrjanak" (előzés, ideális ív tartása, esőben/nagy melegben/szélben vezetés és még vagy egy tucatnyi ilyen). Most már szinte minden előkészületet megtettünk, amit a futam hétvégéje előtt illik elvégezni, koncentrálhatunk hát a versenyre. Részletesen beállíthatjuk, hogy milyen stílusban vezessenek a pilóták, mennyire kockáztassanak az féktávoknál, mennyire legyenek agresszívek előzésnél, mennyire ragaszkodjanak az ideális ívhez stb. A további torzsalkodások elkerülése végett a pilótáink közti hierarchiát is érdemes meghatározni, nehogy úgy járjunk, mint a nyolcvanas évek elején a McLaren (majd az évtized közepén a Williams), amikor az egymással versengő csapattársak (előbbinél Prost és Lauda, utóbbinál Mansell és Piquet) párbaja néhamindkettőjük kiesésével végződött. Készen is vagyunk, mehetünk a versenyre!

A szabadedzéstől a kockás zászlóig

Röpke néhány órás szöszmötölés után a száguldó cirkusz elérkezett a futam hétvégéjéig, ami a tavaly mutatott teljesítményünktől függően kezdődik vidám vagy borús hangulatban (ha sikerül legalább egyszer pontszerző helyre befutnia egy autónknak az idényben, a következő évben a FIA átvállalja tőlünk a rajtpénz és az utazás költségét). A rajtsorrendet eldönteni hivatott időmérő edzés következik, ami – ahogy azt a mi jó Dávid Sándorunk sem felejti el hosszú perceken át hangsúlyozni minden áldott közvetítés alkalmával – roppant fontos, sőt, egyes pályákon (például a kevés igazán jó előzési lehetőséggel megáldott Hungaroringen) akár nagyobb szerepe is lehet a végeredmény kialakulásában, mint magán a versenyen nyújtott teljesítmény. Az edzés egy órája alatt maximum 12 kört nyomhatunk le, ajánlott nagyon odafigyelni a konkurens csapatokra, gyengébb csapatoknál pedig fél szemmel mindig a legjobb időt kell néznünk, hiszen aki ettől több, mint hét százalékkal lemarad (ez egy másfél perces pole position-időnél alig több, mint hat másodperc, amin egy rozzantabb géppel belül maradni már önmagában szép teljesítmény), az a versenyt maximum a boxutcából nézheti. Nem rossz ötlet, ha mindjárt az edzés legelején kizavarjuk a pilótáinkat egy-egy gyors körre, ilyenkor még aránylag üres a pálya, és még arra is van némi esélyünk, hogy a kvalifikáció felénél elered az eső, és a többieknek esélyük sem marad a mi időinknek a nyomába érni. Ha megvolt az időmérés, kialakult a rajtsorrend, nincs más hátra, mint gondosan kiválasztani a versenyen használandó gumikat, az üzemanyag mennyiségét, illetve a kerékcserék és tankolások idejét. Most már csak az van hátra, hogy az a néhány tízmillió TV-néző letegye az alfelét a készülék elé, Jenő azon nyomban bemondja a szokásos "jó napot, jó szurkolást", a szerelők és a felvezető autó eltűnik a pályáról, a lámpa pirosra vált, a motorok hangja az addigi fülsüketítőből dobhártyaszaggatóba, majd egészen elviselhetetlenbe vált, és...

A verseny alatt a képernyőnk négy különálló kis monitorrá változik, amin megkísérelhetjük követni a futamot. Aki úgy érzi, hogy a TV-közvetítések egyetlen képer-



...Michael ennek ellenére sem akar a legendás Minardihoz jönni!

nyőjével is maximálisan ki vannak elégítve az igényei, az meglepetten veheti tudomásul, hogy itt a négy is kevésnek bizonyul. Lássuk csak: egy-egy követő kamerát mindenképpen a pilótáinkra kell állítanunk, hogy lássuk, mit szerencsétlenkednek, és ehhez mérten tudjuk instruálni őket. Egy monitor jó, ha a versenyzőink köridejeit mutatja, ebből hamar észrevehetjük, ha valami probléma van (teszem azt, minden különösebb indoklás nélkül három-négy másodperccel lassult az autó), valamint az sem árt, ha egyen a pálya térképét nézzük, hogy lássuk, hogyan áll a mezőny, mikor lesz lekörözés, hol lengetnek esetleg sárga, kék, vagy egyéb színű zászlókat. Aztán az sem jön rosszul, ha egy-egy képernyőn a versenyzőink, és az aktuálisan előtte-mögötte haladó két-két pilóta közti időkülönbségek alakulását figyeljük (ennek alapján tán értelmesebb tanácsokat tudunk nekik adni előzés, pozíciótartás és egyebek szempontjából), egy harmadikon pedig az autóink állapotát (nem baj, ha tudjuk, mikor kell a motor épségének megőrzése céljából visszavenni egy kicsit a tempóból). Érdemes egy monitoron a TV-közvetítés képét is követni, hogy ne maradjunk le az izgalmasabb eseményekről, és persze egyet tartsunk fenn a verseny aktuális állásának kijelzésére is. Na, ez legalább tízféle, fontos információkat hordozó bámulnivaló kép, amire van négy képernyőnk – ez azt jelenti, hogy a verseny nagyjából abból fog állni, hogy vadul kapcsolgatjuk a monitorokat, hogy el tudjuk kapni az éppen izgalmas infókat, miközben a pilótákat folyamatosan bölcsebbnél bölcsebb tanácsokkal terrorizáljuk.

A versenyt (akárcsak az edzést) valós időben izgulhatjuk/ásítozhatjuk végig, maximum másfélszeresére gyorsított idő mellett. Ugyan bármikor kérhetjük, hogy innentől a program vezesse az eseményeket, de nem igazán érdemes, mert kézi vezérléssel sokkal jobb eredményeket tudunk kicsiholni a csapatból, arról nem is beszélve, hogy így elveszítjük az eseményekre való azonnali reagálás lehetőségét, ami a játék igazi sava-borsát adja. Legnagyobb sajnálatomra (és boszszúságomra) nem lehet csak egy-két környit "beletekerni" a futam menetébe, ha egyszer élünk az időgyorsítás lehetőségével, onnan nincs visszaút. Enélkül az ember nem nagyon mer akkor sem időgyorsítást kérni, ha már hosszú körök óta nem történik semmi, pilótáink pedig 20-30 másodperces különbségeket tartanak az előttük/mögöttük haladóktól – hiszen bármikor beüthet a mennykő egy balesetkicsúszás-lekörözés-kerékcsere-meghibásodás-akármi képében, aminek megfelelően villámgyorsan kell taktikát váltanunk és korrigálnunk a kiadott utasításokat. Ez kimondottan idegesítő tud lenni (lehet, hogy a program tesztelői egytől egyik megszállott F1-mániákusok voltak, hogy ez nem tűnt fel nekik ordító hiányosságként?), edzésen még csak-csak pörögnek az események, de a verseny néha hosszú félórákra tud "befagyni", ilyenkor csak a szimultán TV-nézés és az égiekhez való csendes "történjen már valami"-típusú fohászkodás segít. Előbb-utóbb azért csak meglengetik az orrunk előtt azt a nyomorult kockás zászlót (jobb esetben jön a pezsgős locsolkodás is), majd lehet kielemezni a versenyt, kikala-



Az argentin pályán nehéz a versenyre figyelni, mert itt egy csomó curva van

pálni a leharcolt autókat, elolvasni a versenyről a kommentárokat, majd tovább tesztelni, fejleszteni és készülni a következő futamra. A hagyományosan Ausztráliában kezdődő és Japánban befejeződő, 16 menetes versenysorozat végén jön az igazság pillanata: ha sikerült elérnünk az elénk kitűzött célt, hurrá, ha nem, ki vagyunk rúgva. Az optimista verziónál maradva gyorsan újítsuk meg a pilótáink szerződését, az elmúlt idény kutatásai/fejlesztései alapján építsünk új autókat, szerezzünk még bőkezűbb szponzorokat, és lehet is nekivágni a következő idénynek. Tíz év után a program összeszedi minden bátorságát, és értékeli a teljesítményünket – bár ez ekkorra már valószínűleg senkit nem villanyoz fel igazán. Számoljunk csak: ha egy futam levezénylését (időgyorsítás nélkül persze, az a gyengék fegyvere) edzéssel, teszteléssel, felkészüléssel mondjuk három óra alatt tudunk lezavarni, az évente 16 versennyel és tíz évvel számolva usque 480 órányi játékidőt jelent – a "csak időmilliomosoknak" címke erősen indokolt lenne a játék dobozán.

felül akarja múlni, vagy akárcsak megközelíteni. A nyakunkba zúdított milliónyi információnak és beállítási lehetőségnek a túlnyomó része ráadásul még csak nem is felesleges sallang, hanem tényleg hatással van az autó vagy a pilóta viselkedésére, illetve a verseny lefolyására. Itt olyan mélységekben tessék gondolkodni, hogy például nyomon követhetjük az aszfaltra felhordott gumi mennyiségét (ez egy ideig jó, mert növeli a tapadást, de aztán mindenféle szemét beleragad, és csökkenti a stabilitásunkat és az úttartást), és ehhez képest befolyásolhatjuk, hogy a versenyzőnk mennyire ragaszkodjon az ideális ívhez. A játék minden egyes részletében hasonlóan ijesztő méreteket öltő aprólékosság köszön vissza. Ennek (és a valós idejű versenyeknek) köszönhetően a program nagyon időigényes, nem lehet csak úgy leülni elé játszogatni egy kicsit, vagy gyorsan lenyomni egy idényt. Időmilliomos F1-rajongók keresve sem találhatnak jobb elfoglaltságot maguknak a Grand Prix Worldnél, de ha komoly karriert szeretnénk befutni a játékban,



Schumachernek kiadjuk a hozzá közel álló "defenzív" stílus parancsait

Tartalomhoz a Forma 1

A Grand Prix Worldről messziről látszik, hogy a menedzser-programok szokásos jellemzői (minél nagyobb komplexitás, bonyolultság, élethű szimuláció) mellett elsősorban a látvánnyal óhajt aratni. A versenyek megjelenítését igen egyszerűen oldották meg a fejlesztők. Szépen végigmentek mind a 16 pályán, csináltak néhány fényképet a TV-közvetítések kameraállásainak a helyéről, majd ezeken az állóképeken mozognak a poligonjárgányok. A hangok is hasonlóan, a "kiállunk egy mikrofonnal a pálya szélére" módszerével születtek, az élethűségről kár is lenne vitát nyitni. Kellő sebesség mellett az összhatás elsöprő, tényleg olyan, mintha a TV-t nézné az ember (ez alól talán csak a boxutcába való kiállás a kivétel, amikor kicsit csúszkálnak a járgányok), bár szőrszálhasogató lelkemnek nagyon hiányzott a pilóta sisakja mellé szerelt kamera nézete, ami sokad dobott volna a hangulaton, csak persze az említett statikus hátterek alkalmazásával ezt bajos lett volna megoldani.

Összetettség terén meglehetősen nagyot alakít a GPW: igencsak fel kell kötnie az alsóneműt minden további menedzserprogram készítőjének, ha ezt egy ideig ne nagyon szervezzenek maguknak más programot. Bátran vágjanak bele azok is, akik éreznek némi vonzódást a menedzser-játékok iránt. Ahogy most kinéz a helyzet, bármilyen időigényes is a GPW, simán tele lehet írni a nevünkkel a Hall of Fame-listát, mire a következő valamirevaló hasonló stílusú játék megjelenik.

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■□□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■□□
ZENEBONA	■■■■■■□□□□

summa summarum

Kizárólag időmilliomos F1-rajongóknak - de nekik aztán nagyon!

végitélet

87%

F1 2000



★ Forma 1-es játék. Ha a géped is Forma 1-es...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
website: www.easportsf1.com
Minimum konfig: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 450, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN

A mezőny megkapta a zöld jelzést, s ezzel a kétezredik évi Forma 1 bajnokság kezdetét vette Melbourne-ben. Eme felemelő pillanatnak, aminek a valóságban nem is olyan rég lehettünk tanúi, már a számítógépeinken is részesei lehetünk az EA Sports jóvoltából. Ez az első alkalom az F1 szimulációk történelmében, hogy nem kell megvárnunk, hogy az idény utolsó versenye is lefusson, hanem előre ihatunk a medve bőrére – vagy legalábbis a kedvenc versenyzőnk győzelmére. Hogy a címben szereplő évszám valóban a 2000-es idényt jelöli, az abból is kiderül, hogy a játékban nem csak hogy a tavaly debütált malajziai pálya szerepel, hanem az amerikai, indianapolisi Grand Prix is, a versenyistállók között pedig megtalálható az új Jaguar és Williams-BMW team is.



Hófehérke és a hét törpe kicsi a rakást játszik

Csúcsformában

Mint minden hivatalos F1 szimulációnál, a készítők nem győzik hangoztatni, hogy minden nagyon "original", hogy az autókon az eredeti reklámok és szponzorok szerepelnek (kivéve a cigaretta és italreklámokat), s a helyszínek megalkotásánál fotók és videók tanulmányozása révén érték el a valósággal való tökéletes hasonlatosságot. A versenyek kinézete – ezt el kell ismerni – elég csúcs. A részletességről elegendő annyit említeni: a Hungaroringen a célegyenes előtti kanyarnál meglepve tapasztaltam, hogy a valóságban is ott lévő "képzőművészeti alkotás" a játékban is feltűnik – más szimulációkban erről eddig rendszeresen megfeledkeztek. Végre egyszer komolyan is lehet venni ezt a "fotók utáni reprodukció" szöveget. A legendás Indy 500 pályán, aminek a burkolata valaha téglákból volt kirakva, még mindig ott van a rajtvonalnál az a bizonyos sáv mementónak. Az imolai pálya elhíresült graffitijétől kezdve tényleg minden benne van a játékban, plusz még olyan adalékok is, mint az égbolton feltűnő közvetítő helikopter, vagy a pálya menti óriás kivetítők.

Minden nagyon szép és jó, de azért vannak árnyoldalak is. Amikor először rajtoltam el a játékban, eléggé meglepődtem a látványtól. Kicsit lesújtó volt ugyanis, ami elém tárult. Rá kellett ébrednem, hogy az EA Sports fejlesztői számára egy Celeron 333/Voodoo 3 párosítás már elavultnak számít. A játék az első indításkor automatikusan a gép kategóriájához igazítja a grafikát, és a fent említett konfigu sajnos csak másodosztályúnak számít. Ennek köszönhetően pedig roppant homályos textúrákat láttam a palánkokon, a kocsim belső kiképzése pedig spártaian egyszerű volt. No persze nem hagytam annyiban a dolgot: gyorsan kiléptem a grafikus menübe, és mindent felnyomtam a maximumra. Arra számítottam, hogy ezután úgy fog szaggatni a



Csillogunk-villogunk. Ez a mi billogunk...



Rokon lelkek

Official F1 GP
Nem különösebben eltalált próbálkozás tavalyról, az Eidostól. Pedig nem lett volna rossz, ha mondjuk négy évvel korábban jelenik meg... (ld. 576 '99/7-8 – 70%)

Monaco GP
Remek kis Forma 1 játék a UbiSofttól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit már eljárt felette az idő. (ld. 576 '98/12 – 92%)

játék, hogy még. És lássatok csodát: nem lett annyira rossz az összkép, mint vártam. ANNÁL HÚSSZOR ROSSZABB LETT! Nem elég, hogy a 3D-gyorsító nem bírta a terhelést, de még a winchesterről való folyamatos töltögetés is rendesen lelassította a játékot. Igaz, ez utóbbi móka csak egy darabig tapasztalható. Elég furcsának találtam, hogy miután megtettem egy kört, ez az idegesítő swappelgetés megszűnt. Szemlátomást a pálya teljes egészében a memóriába került, úgyhogy egész tűrhetővé (értsd: játszhatóvá) vált a sebesség. Hogy ezt miért nem lehetett már a rajt előtt így elsimítani, az számomra rejtély. Persze biztos megvan a technikai magyarázata, de igazság szerint ez nem érdekel. Laikusként én csak annyit tudok mondani, hogy már láttam szép autós játékot, ami cseppet sem akadt – ebből azt a szomorú következtetést tudom levonni, hogy az új generációs processzorok és grafikus kártyák megjelenése a játékok minősége helyett inkább a programozók lustaságát növeli...

Hát szóval csínján kell bánni azokkal az extra grafikai "fícsörökkel". Hogy mégis mitől lassul le olyan drasztikusan a játék? Valószínűleg attól, hogy az engine értelmetlenül pazarolja a processzorunk teljesítményét. Ha úgy állítjuk be, hogy az ellenfelek kocsijai is kinézzenek valamennyire, az azt jelenti, hogy többek között nekik is lesz visszapillantó tükrük, ami még "működik" is! Mint ahogy működik mindenkinél a kormányra szerelt kijelző is, amin a sebességen kívül azt is látni, kit kell épp megelőzni, vagy kinek a támadását kell visszaverni. A gyönyörűen csillogó kocsik az ilyen értelmetlen kiegészítésekkel talán kicsit túlzott luxusnak számítanak – nem igazán tudom, hogy az EA Sportsnál végiggondolták-e mindezt. Még PIII-asokon is szaggat a dolog.

A speckó PC-verzió

Az előző számunkban ismertetett Psygnosis-féle F1-gyel ellentétben ezt a játékot külön-külön fejlesztették PlayStationre és PC-re, ami mindenképpen pozitívum. A PC-s munkacsapatot sokat bizonyított veteránokból kovácsolták össze, akik közül néhányan még Geoff Crammond eredeti – immáron legendás – Grand Prix-jénél is ott voltak. Mindez pedig akár garanciának is felfogható.

És valóban: miután kiügyeskedtük a kellemes látványt/élvezetes sebességet nyújtó grafikai beállításokat, igen helyre kis F1 szimulációval játszhatunk. Először is: remekül irányítható. Hozzám hasonlóan nyilván sokan megszokták, hogy jobban preferálják a billentyűzetről történő irányítást – ezt úgy tűnik, a fejlesztők is figyelembe vették. Ezen elég nehéz a kormánykerék csűrését szimulálni, hiszen pontosan érzékelnie kell a gépnek, mikor, mennyire kívánunk a kanyarokban alászedni. Sok F1 szimulációnál vagy túl hirtelen reagálnak a kocsik, vagy nem akarnak engedelmeskedni – itt azonban egy percre sem érezzük a billentyűzetet terhesnek, a kocsi lehelletfinom kilengései folytán mindig érezzük a határokat.

A versenyek izgalmaira pedig a gép irányította ellenfelek nyújtanak maximális biztosítékot. Rövid játék után is feltűnhet, hogy bár ugyan a gép irányítja őket, mégsem vezetnek gépiesen. Nem csak hogy koccanások színesítik a futamokat, de megesik, hogy ők is túlhajtják magunkat. Viaskodunk valakivel, mire egyszer csak azt vesszük észre, hogy keresztbeáll előttünk – pedig még csak hozzá sem értünk. Az pedig külön poén, hogy a látóterünkön kívül is történnek csúnya dolgok. Sokszor onnan



tudhatjuk, hogy hol volt valami adok-kapok, hogy néhány alkatrész – mondjuk egy letört szárny – hever a bitumenen. Újabb jó hír tehát, hogy nem csak a mi autónk tud összetörni. (Sőt: míg magunknak kérhetünk sérthetetlenséget, addig a többiek számára nincs ilyen lehetőség.) A játék abból a szempontból is korrekt, hogy ezek a sérülések teljesen kiszámíthatatlanok. Még a legnagyobb ászokkal is előfordul, hogy a verseny végén a bezsebelt pontszám helyett csak a "leállt a motor" felirat díszeleg a nevük mellett.

Felkészülni, vigyázz...

Azt talán felesleges is mondani, hogy a versenyek lefolyása abszolúte precízen van megrendezve. A bajnokság esetén a gyakorlással kezdhetünk az aktuális Grand Prix-n, majd jön az időmérő edzés, a bemelegítés és végül a verseny. A rajtpozíciónk megszerzéséig persze kísérletezhetünk a kocsi paramétereinek a beállításával, s ha már miénk a pole pozíció,


Ilyen közönségnél nem is csoda, ha a víz kiveri a videókártyát

felgyorsíthatjuk az időt, s úgy nézhetjük a többiek alakításait. Ha a többiek tudása úgy 70%-ban van megállapítva, fölösleges is a kvalifikációra időt pazarolni: az utolsó helyről is gond nélkül lehet nyerni.

A versenyek előtt rövid bemutatót látunk az adott pályáról, majd a riporter felkonferálja a futamot. Verseny közben azonban a kommentátor helyett azt halljuk, amit egy igazi versenyző is hallhat: a csapatunktól rádión kapjuk az infokat, előre figyelmeztetnek, ha valami gáz van a pályán, elmondják, hogy ki és mennyivel van lemaradva mögöttünk, és persze gratulálnak a szép előzéseknél.

A teljes idény (Championship) végigfutásán kívül természetesen játszhatunk külön-külön Grand Prix-ket is, és van Quick Race mód is, ahol a felesleges sallangokat elhagyva rögtön a lóerők közé csaphatunk. Ezenkívül gyakorolhatunk egyedül is, amit az "elmés" Teszt Nap címszó alatt találunk. Egy modern F1 játékból a multiplayer játék sem hiányozhat, de utóbbi lehetőség szerintem kicsit hiányos. Nincs osztott képernyős mód (szaggat ez egy játékosnál is...) és nincs Internetes játék sem. Csupán LAN-on keresztül lehet nyomulni maximálisan nyolcan.

Ez lenne a jövő?

Ki tudja, talán majd egyszer lesz olyan gép, amin "full extrákkal" is tud futni ez a játék. Szerencsére mondjuk az sem kevés, amit kevésbé igényes kiszerelésben nyújt. A visszaváltásnál lángnyelvek törnek elő a kocsi hátuljából, a tereptárgyak árnyéka szépen átsuhan a kasztnin, és a szokásos por és füstfelhők képezik az egyéb effektusokat. A versenyeket 16 külső/belső kameranézetből nézhetjük vissza; a TV-s közvetítőkamerák repertoárjában talán még olyan is van, amivel a versenyző szeme fehérjét is látni. (Bár a belső nézetnél nem tudom, miért kell a kormánynak csak úgy spontán forgolódnia...)

Az átlagnál tehát egy kicsit többet kell vacakolni a különféle grafikai beállításokkal, de megéri. Profiknak és kezdőknek egyaránt. Utóbbiak számára már alapvetően annyi segítség van beállítva, hogy szinte felcserélődnek a szerepek: már a gépnek segít a játékos... De próbáljuk csak mellőzni az asszisztenciát: bizony érteni kell a csíziót, hogy ne "egyenesítsük" ki mindjárt az első kanyart...!



A sérülések kivitelezése is "meglehetősnek" mondható

A menürendszer az EA Sports jó szokása szerint könnyen áttekinthető. A játékmódok vannak "premier plánban", alattuk pedig a kilépéstől kezdve egy EA reklámfilmig csokorba vannak szedve az egyéb ikonok. A játékos profillal kreálhatunk új játékosokat, amit tulajdonképpen nevezhetünk akár állásmentésnek is. Utána jönnek a szokásos dolgok: nehézség, szabályok, irányítás, grafika, audio, visszajátszások. Érdekes kérdés, hogy hogyan lehet a visszajátszásokat elmenteni. Játék közben ugyanis kilépés menü nincs, a futamok végeztével pedig hiába kerestem a visszajátszás ikont. Csak úgy tudtam újra nézni magamat, ha beállítottam (szintén a visszajátszás menüjében) az automatikus mentést. Így már sikerült rögzíteni valamit, csakhogy egy adott pálya visszajátszása mindig felülírta az előzőt.

Az EA Sports sokat feccölt ebbe a munkába, és ennek érezni is a hatását. Minden F1-rajongónak ajánlhatom: nagyszerű játék. Bár sanda gyanúm, hogy az EA három évig csupán klónokat kíván gyártani (három évre övék a jog a FIA-tól): könnyen lehet, hogy a gépkövetelmény ezért mutat három évvel előre...

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Kitűnő F1, bivalyerős "motorral". Amihez egy bivalyerős "kasztni" is szükségeltetik...

végítélet

89%

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED



★ ... és újra: "Száguldás, Porsche, szerelők" (vagy valami ilyesmi)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
website: www.ea.com
Minimum konfig: P200MMX, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN, Internet



Csendes kis falu. Volt, míg meg nem érkeztünk százötvennel



A kisgyereket nem a bója hozza: azt meg kell kerülni a Porschéval

A sebesség olyan, mint a jó sör. Ha egyszer az ember belekóstolt, nem lehet betelni vele. **(Hát én már láttalak azért eléggé betelve vele, Zolikám... – CoVboy)** Az Electronic Arts már évek óta szorgalmasan oltja az autóverseny-rajongók sebességszomját, s minél sűrűbben fejlesztgeti tovább az NFS sorozatát, annál nagyobb igény van rá. Immáron az ötödik epizódhoz érkeztünk, s a rajongók legnagyobb örömére már a következő, a kissé más stílusú Motor City is készül...

Mint az alcím is mutatja, a Porsche Unleashed egy kicsit más NFS, mint a többi. Az eddigiekben ugyebár megszokhattuk, hogy a legmodernebb sportkocsik volánjai mögé ülhettünk be, míg most csak egyetlen márka szerepel: a Porsche. Aggodalomra azért semmi ok, mert az autóválaszték így sem piskóta. A játékban "végigmehetünk" a teljes Porsche történelmen – vagy ha úgy tetszik: ranglétrán – az '50-es évektől kezdve egészen napjainkig. Akiknek mondanak, valamit a következő számok, tudják miről beszélek: 356, 911, 914, 944, 959, 928 – na és persze választható az új boxster is. S ha még ez így nem lenne elég mindezek coupé és cabriolet kiadásokban is szerepelnek, plusz még különleges, direkt versenyre felspécizett modellek is akadnak. (Összesen több, mint 80 autót lehet összeszámlálni.) No persze ahogy az már a kategóriában szokás, a legjobb kocsikat csak azután kapjuk meg, hogy már nyújtottunk valamilyen teljesítményt.

Tartalomhoz a forma

A Porschékat – mint márkát – lehet szeretni vagy utálni, de abban általában mindenki egyet ért, hogy ritka szép gépek. Az Electronic Arts grafikusai igencsak kitettek magukért, hogy ez a játékban is így legyen. Azt már a kocsi-választásnál megállapíthatjuk, hogy ilyen gyönyörűen kimunkált autókat még egy játékban sem lehetett látni. A legapróbb részletig minden a helyén van: típusnak megfelelő tető (esetleg napfénytető), légterelő szárny, stb. (Megjegyzem: a szárny még "működik" is, azaz menet közben – amint elérjük a megfelelő sebességet – szépen kiemelkedik.) A bemutatóteremben forog az aktuális gépünk, a kocsi oldalán végigfutnak a fények, a lámpák világítanak, s minden csillog. Nem ám csak a felkapcsolt fényszóró csillan meg a virtuális optikában, hanem az összes krómozott alkatrész is – úgymint a lámpakeretek, dísztárcsák, stb. A bemutatóterem egy másik szempontból is egyedülálló: kedvünkre bekukkanthatunk a motorháztető alá vagy a csomagtartóba, lenyithatjuk/felhúzhatjuk a cabriók tetejét, az ajtókat kitárva pedig beszállhatunk az utastérbe, s megcsodálhatjuk a kárpitozást vagy a műszerfalat.

Az pedig külön dicséretes, hogy a belső kidolgozás verseny közben is ilyen marad. Ebből a szempontból ez idáig az Interstate '76 volt számomra az etalon, de most végre valahára (már épp ideje volt) túltettek rajta. Ha a belső nézetet választjuk, látjuk a kezünket a kormányon, nézelődhetünk jobbra, balra, hátra, s megfigyelhetjük, ahogy a fény/árnyékhatások változnak az üléseken.

Egészen tökéletes a látvány, amihez jön még a hang is – felnyitott tető esetén a frankó motorhangot elnyomja a fülünkbe süvítő menetszél. Jó, kisebb hibák azért akadnak, például a berepedezett üveg csak kívülről "pókhálós". Még különösebb, amikor utast is viszünk magunkkal: ha külső nézetből játszunk, jól látható, hogy valaki ott zötykölődik a sofőrünk mellett, míg ha belülre váltunk és oldalra pillantunk, csak az üres anyósülést látjuk.

Az autókat kedvünkre törhetjük is – majdhogynem addig, hogy *por se* lesz belőlük. A csodásan áramvonalas gépek néhány csúnya borulás során ormótlan, totálkáros ronccsá változnak. De ami a grafikában még ennél is klasszabb: nem csak a horpadások látszanak meg az autók oldalán, de az árnyékok is "felkúsznak" a kasztnira. Ha egy fa alatt elmegyünk, nem csak elsötétül meg kivilágosodik a kocsi: végigsiklik a fa kontúrja a fényezésen.

Talán éppen azért, hogy a kocsik ilyen gyönyörűek, a terepre már nem jutott valami sok poligon – vagy legalábbis munkakedv. Viszonylag durván vannak megtervezve a textúrák, s ha kicsit közelebb érünk valamihez, nagyon elmosódnak a dolgok – mint például Monte Carlo utcáin a házfalak. A texeleket eltüntető filtert ráadásul rányomatták a háttérben





scrollozódó "körképre" is, ami aztán nagyon csúnya látványt eredményez. Monte Carloban a házak fényeitől világos hegyoldal úgy sejlik fel, mintha a gép hibásan töltötte volna be a hátteret. Ettől eltekintve a NFS pályái (a második részt leszámítva) mindig is arról voltak híresek, hogy rendkívül valósághűek, és ez szerencsére most sincs másképp. (Csak érdekességképpen említem meg, hogy nagyon elvétve még egy-két embert is felfedezhetünk: egy olvasztárt a kohóban, vagy egy dolgozó parasztot a magtárnál.)



"Rendőr bácsi, nézze már meg mit művel ez az álruhás Trabantos!"

Ha egy gyors menetet indítunk eleinte csupán négy helyszín van a játékban: a Cote d'Azur, Normandia, a Pireneusok, végül egy monte carloi pálya. A többi üzemmóddal azonban még számos más helyen is vezethetünk. Ha például a tesztsofőrnek állunk be (erről mindjárt mesélek bővebben is), kapásból egy tesztpályára kerülünk, ahol bójákat kell kerülgetnünk, majd azt követően hol éppen egy autópályán kell próbára tennünk egy kocsit, hol meg a havas Alpokban és így tovább. Az eddig említett helyszíneken kívül van még egy-egy pálya a Fekete-erdőben, Korzikán, Auvergne-ben, egy közelebbről meg nem nevezett helyen egy nehézipari zónában, plusz még négy újabb pálya van Monacoban. A versenyek – a monte carloi körkörös pályákat leszámítva – általában egyetlen hosszabb szakaszból állnak; igaz, azon az egy szakaszon mindig vannak elágazások is. Ezek az elágazások mondjuk inkább csak levágások: egy kis ügyességgel a kacskaringósabb, és kényelmetlenebb földutakon le lehet faragni a menetidőből.

Leszámítva a durva textúrákat a pályák külalakja amúgy ezúttal is nagyon pofás: gigantikus méretű romok mellett haladhatunk el, gyönyörű vízesések csapnak vízpárát az útra, és még sorolhatnám. Igazi turista látványosságokban gyönyörködhetünk – vagy legalábbis gyönyörködhetnénk, ha nem kéne az útra figyelni.



"Talán nem kértem elég szépen az előbb?!"

A formához a tartalom

Figyelni azonban muszáj, mert az autók rakoncátlanabbul viselkednek, mint azt a sorozat korábbi részeiben megszokhattuk. Könnyen megcsúsznak, és ha egyszer elkezdenek "hintázni", roppant nehéz újra egyenesbe hozni őket. Persze némi gyakorlás után menni fog a dolog, mert végül is ugyanúgy kell ellenkormányozni, mint igazából – vagyis azért nehezebb az irányítás, mert sokkal élethűbb. (Hát az mondjuk már nem annyira élethű, ahogy néha kilométernyire lepattanunk a sziklafalakról vagy a fákról, no de semmi sem lehet tökéletes.)

A játék a jól megszokott billentyűzetkiosztást használja, csak kisebb jópofa újítások vannak. Például nem csak dudálni, de még indexelni is lehet, avagy kirakhatjuk az elakadásjelzőt. Gyakorlati haszna ugyan továbbra sincs ezeknek, mindenesetre mókás adalékok. A dudára a többiek természetesen rá se hederítenek, és az indexelés is csak extra látványosság. (Elvégre ha 100-zal tépünk át lakott területen, nem az index elfelejtése miatt fognak a nyomunkba eredni a zsaruk.)

Miután a játékot felinstalláltuk, az első dolgunk az, hogy egy sofőrt kreálunk magunknak: választhatunk fizimiskát és természetesen nevet is. Következő eredményeink ennél a karakternél fog tárolódni, és persze lehet több játékost is kreálni. Ha még csak ismerkedünk a játékkal, először tesztsofőri állásra érdemes jelentkezni, mert ez az ún. Factory Driver menüpont tulajdonképpen gyakorlásnak is felfogható. A Porsche mérnökei, illetve legjobb tesztpilótái fognak feladatokat kitalálni nekünk, melyeknél az idő lesz a legfőbb ellenségünk. A tesztsofőr dolga egyrészt tesztelni az új kocsikat különböző manővereknél, másrészt minket hívnak akkor is, ha egy kocsit rendkívül sürgősen el kell a megrendelőhöz juttatni. Mondanom sem kell, ez utóbbi feladatok izzasztják meg inkább a játékost, hiszen az eladni kívánt járgányokon egy karcolást sem szabad ejteni. Mellesleg nem szívbajosak a cégnél: nem várják el, hogy betartsuk a sebességhatárokat, úgyhogy a civil forgalmon túl még a rendőrök zaklatásával is számolnunk kell. Hogy ne tűnjön annyira egyhangúnak a meló, megesik, hogy egy másik próbasofőr csak úgy brahiból kihív minket versenyezni, vagy épp egy kuncsaft arra kíváncsi, mit lehet kihozni egy adott gépből. Ahhoz, hogy feljebb jussunk a ranglétrán, ezeket a küldetéseket is mind teljesítenünk kell. A bevetéseken mindig nyilak mutatják, merre kell mennünk, mit kell csinálnunk. Ezekre különösképpen a tesztpályákon kell figyelni, mert például amikor egy 360 fokos megpördülést kell bemutatnunk, az sem mindegy, hogy melyik irányba pördülünk. (Mellesleg a felsorakoztatott bóják között pontosan kell elvégezni a manővert.)



A flare-e egye meg! Hol a napellenző?!



Elvarázsolt erdő: csak az út bal oldalán virágzik a pixelfa...

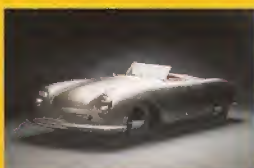
A tesztsofőrködés után valószínűleg mindjárt jobban fog menni az Evolution mód, ahol már nem babra megy a játék. Ha hibázunk, nem lehet csak úgy simán újraindítani a menetet: az összetört kocsi javítási költségei mind ránk hárulnak. Amint az "evolúció" elnevezés is mutatja, ebben a módban sorban mehetünk végig a Porsche modelleken. Három korszakot kell végigversenyeznünk: az '50-es évek klasszikusaitól kezdünk, majd jön az aranykor, vagyis a '70-es évek, végül pedig a modern típusok. A karrierünk beindításához 11.000 dollárt kapunk, ami éppen egy vadonatúj 356-os modellre elég. (Lehet venni használt, lestrapált autókat is, de mivel a javíttatás roppant drága, ennek – főként eleinte – nemigen van értelme.) Miután kupát nyerünk, a pénzdíj bezsebelésén túl mindig választhatóvá válik a következő versenysorozat is. Minthogy ilyenkor új kategóriájú kocsira van szükség, a megnyert pénznek rögtön meg is van a helye. Ha menet közben javíttatni voltunk kénytelenek, még az is megeshet, hogy nem is lesz elég. Idővel tehát kénytelenek leszünk eladni az elavultabb járgányainkat, vagy épp újra versenyezni velük. A javíttatásnál egyébiránt új alkatrészeket is vehetünk – az ad-



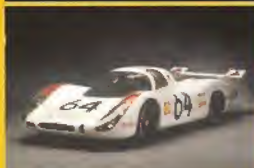
Az autó csodaszép. A háttérnek azonban mintha lenne némi baja

Alapvető Porschológia

A Porsche nevet először az 1900-as párizsi világkiállításon jegyezte meg a közvélemény, amikor a fiatal német tervezőmérnök, Ferdinand Porsche bemutatta az igen szerényen saját magáról elnevezett elektromos autóját. Ferdinandra hamarosan lecsapott a Daimler gyár, ahol fényes karrier várt rá: sok egyéb dolga mellett ő tervezte többek között a híres bogárhátú Volkswagent, és a világ első igazi sportautóit, a Mercedes SS-t és SSK-t. 1931-ben megalapította saját cégét Stuttgartban, majd a háború után átadta a vezetést a fiának. 1948-ban mutatkozott be az első Porsche névre keresztelt sportautó, a 356-os, ami már magán viselte a mai modellek eleganciáját és a jellegzetes ismertetőjegyeket. Az ötvenes évek elején a cég mindenfelé terjeszkedett (még traktort (!) is gyártottak), aztán hamarosan jött a nyerő ötlet: beszálltak a technikai sportokba, ahol sikert sikerre halmozva alapozták meg a hírnevüket. A cég 25. születésnapján már túl voltak a tízezredik legyártott sportautón és a Porsche-motorok 400. versenygyőzelmén. A hatvanas évek az új, hathengeres motor kifejlesztésének, és az azzal felszerelt modell, a 911-es világraszóló sikerének jegyében teltek el. A Porsche végérvényesen a luxus sportautók csúcsmodelljévé, és a különféle autóversenyek állandó motorszállítójává vált, s '62-ben sikerült az első Forma 1-es futamgyőzelmet is megszerezni. 1977-ben jött ki az új szupersikeres típus, a 928-as, (ami egyébként máig az egyetlen sportkocsi, ami elnyerte az Év Autója díjat), aztán '82-ben a 956-os, minden idők legsikeresebb sportautója a versenypályákon, majd három év múlva minden gyűjtő álma, a korlátozott példányszámban készült 959-es. Eddigre a cég autójai a Forma 1-től a Párizs-Dakar rally-ig mindent megnyertek, amit csak az autósportban meg lehet nyerni. A legendás 911-es modell egyre újabb (és sikeresebb) variációi mellett nemrég jelent meg az új Boxster, ami már vagy három éve egyensúlyoz meglehetős sikerrel a divathullám tetején. A siker mögött a német precizitás és a versenyautók technikai megoldásainak szériakocsikba való átültetése mellett a biztonságra való törekvés rejtőzik: az európai cégek közül a Porsche végzett először törésprobákat, szélcsatorna-teszteket, és náluk volt először széria-tartozék a légzsák. Ugyan az árukban szereplő rémisztően sok számjegy miatt a Porschék valószínűleg örökre az elit sportkocsijai maradnak, ha valaki megengedhet magának, hogy például egy szolid Boxstert tartson, az csak legyen nyugodt: a cég egyik promo-fotója a bizonyság rá, hogy mindig lesz, aki le is mossa neki...

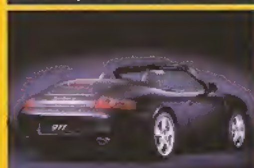

Porsche 356 1948-ból


A 904-es 1964-ben


A 908-as modell 1968-ból


A '78-ban modernizált 935-ös


A 956-os sportmodell 1982-ből


Egy 911 cabrio a mából

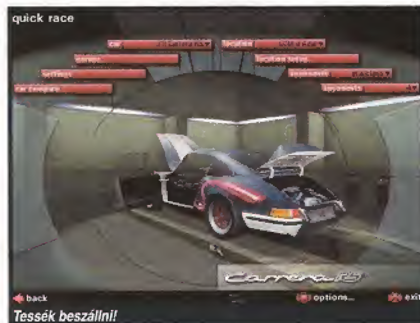

A Boxsternél különösen a karosszéria hívogatja a tekintetet

vanced beállításoknál alkatrészről alkatrészre nézhetik át a dolgokat a műszaki beállítottságú játékosok.

Az egyszerűbb, játéktermi stílus kedvelői a Single Playernél találják meg a számításukat, melynél szabadon választható a pálya, a kocsi, és még a civil forgalom sűrűsége is. Igaz, ahhoz, hogy itt bővüljön a választék, muszáj a másik két módnál is remekelni. Single Playernél három lehetőség van: egyszeri gyors menet, kiütéses rendszerű verseny (minden körben kiesik az utolsó), és kiütéses rendszerű bajnokság (csak minden futam után esik ki egy versenyző).

A játék negyedik, és egyben utolsó üzemmódja a multiplayer, de sajnos ezúttal nincs osztott képernyős menet.

Nem akarok telhetetlennek tűnni, de igazság szerint én még elviseltem volna



Tessék beszállni!

Rokon lelkek

Viper Racing
Remek kis Need for Speed-konkurencia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. 576 '99/4 – 92%)

Beetle Crazy Cup
Az előző számban teszteltük ezt a hatalmas halom Bogarat, amik nem csak a tervezők alapján férnek be egy csapatba a NFS5-tel, hanem minőségben is (ld. 576 2000/3 – 88%)

renderelt introval indul a játék, a főmenü hátterében pedig videóbejátszások peregnek. A külön menüpontként megjelenő krónikában képekkel és videókkal vannak illusztrálva a Porsche főbb generációi, s azokon belül az altípusok korrektül kronológiai sorrendbe vannak szedve. Nagyon ízléses az egész és tényleg mindent megtudhatunk a Porsche evolúciójáról.

Ha jobb nem is lett a játék, mint az egy üldözős üzemmódot is, ahol a játékos alakíthatta volna a zsernyákokat – elvégre a negyedik részben már volt ilyen. Persze, tudom, hogy most a Porsche a főszereplő, és nem a rendőrség, de ha már egyszer a zsaruk is ezt a márkát preferálják, igazán belefért volna ez a dolog.


Monte Carlo szemlátomást egy külszíni fejtés közepébe épült

Tartja a sebességet

Hangulatilag úgy tűnik, nem sikerült a NFS4 üldözéses izgalmait felülmúlni: jóllehet ezúttal is ránk akaszkodnak rendőrök, de igazándiból nem sok vizet zavarnak, közel sem olyan agresszívak és okosak, mint legutóbb. A mesterséges intelligencia amúgy nem csak náluk áll gyenge lábakon. A civil járművek elképesztően lassúak, s néha teljesen érthetetlenül meg is állnak. Az a "legjobb" amikor egyszer csak keresztbe fordulnak előttünk. Némi vigaszt nyújt, hogy az ellenfelek még nálunk is szívesebben akadnak fenn rajtuk. A rendőrök pedig jóformán meg sem próbálják kikerülni őket...

A pénzdíjas futamoknál nyilván nem véletlenül nincs közúti forgalom: legalább ennek a módnak köszönhetően tartson ki valameddig a szavatosság. Mondjuk ez utóbbiban nincs is hiba: a tét növekedésével az ellenfelek hamar bekeményítenek, s végül csakis balesetmentes vezetéssel lehet hosszútávon jutni valamire.

A játék prezentációja hozza az NFS-sorozat megszokott színvonalát. Klassz NFS4, de hogy szebb, az egészen biztos. Összességében nincs okunk panaszkodni. Nagyjából olyan lett, mint amire számíthattunk. Ez pedig még akár egy nagy adag dicséretnek is vehető.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENE BONA	■■■■■■■■■□

summa summarum

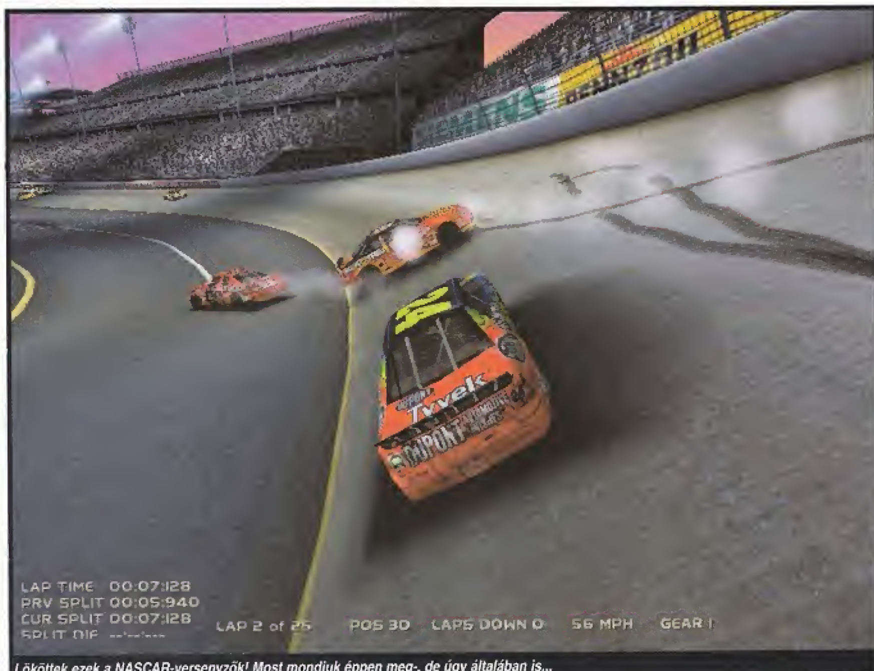
Jó bornak még mindig nem kell cégér: elég egy NFS-logo is

végítélet

87%

NASCAR 2000

★ **Körbe-körbe-karikába a kergekóros NASCAR-ban**



Lököttek ezek a NASCAR-versenyzők! Most mondjuk éppen meg-, de úgy általában is...

Rokon lelkek

NASCAR '99

Az igencsak közepesre sikeredett elõd, amely nem volt annyira szép, mint amennyire ronda, de legalább játszható volt. (ld. 576 '99/2 – 74%)

NASCAR 2

Mivel a NASCAR-licencet legalább annyi helyre adják e, mint a Forma I-ét, a Sierra is vadul próbálkozik vele. Ez a két évvel fiatalabb konkurensnek is méltó társa volt (ld. 576 '97/2 – 81%)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
website: www.easports.com
Minimum konfig: P-II 233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Bár már eleve kétséges, hogy Magyarországon (vagy akár beszéljünk Európáról is) túl sokan lelkesednénk a NASCAR versenyek iránt, az EA Sports az elmúlt években szorgalmasan azon munkálkodott, hogy még véletlenül se legyen hozzá gusztusunk. Ha csak rajtuk múlott volna (és nem lett volna ringben mellettük a Papyrus is), ez a tipikusan amerikai sport egy számítógép-játékost sem tudott volna rabul ejteni. Körbe-körbe furikázni egy olyan mezőnyben, ahol teljesen kiegyenlítettek az erőviszonyok, nem túl izgalmas – még a valóságban sem. Hogy élvezni tudjuk ugyanis ezeket a versenyeket, az idegek harcát kell átélnünk, mert főként erről szól a dolog. A versenyzők lelkiállapotával tisztában lenni viszont csak akkor lehet, ha maximálisan valósághű körülmények közé cseppenünk. No ez az, ami az EA Sports NASCAR-sorozatából hiányzott.

A benzinfalók

Végre úgy tűnik, hogy az EA Sportsnak sikerült felnőni a konkurenciához. Mind tartalmilag, mind formailag. Mindenekelőtt elmondanám, hogy miért is tartom olyan fontosnak az élethűséget. A kocsik teljesítménye a NASCAR versenyeken közel sem számít annyira, mint mondjuk a Forma 1-ben, hiszen a többnyire ovális pályákon jóformán végig hasonló sebességgel repesztenek a versenyzők. Valamennyien a még épphogy megengedhető sebesség csúcsán egyensúlyoznak, ezért ami igazán fontos: az a taktika. Ameddig lehet, a másik kocsi szélárnyékában kell autózni, s csak a megfelelő pillanatban szabad előzéssel próbálkozni.

Ezeket figyelembe véve az már kapásból egy jó pont, hogy a NASCAR 2000-ben a kocsinknak minden reakciója igen valóságos. A "drafting" effektus (amivel úgymond húzathatjuk magunkat) most igazibbnak hat, mint valaha – állítólag a csapatok és az autógyárak "elmondása" alapján reprodukálták. Szörnyen rühelltem a korábbi részekben a falra felragadás/lecsapódás effektusát, most azonban pontosan az történik, ami elvárható: ha túl gyorsan jövünk ki egy kanyarból és a centrifugális erő odaprésel minket a palánknak, nem csak egyszerűen odaragadunk, hanem ahogy kell, megdobódik a kocsi eleje, s ezáltal elszabadulhatunk – rosszabb esetben felborulunk.

A borulások, keresztbefordulások mind nagyon korrektek. Ha valaki megtolja az előtte haladót, az minden valószínűség szerint keresztbe is áll. Az ilyen incidensek pedig gyakran extra látványosságokkal kápráztatják el a nézősereget: az irtózatos sebességnek és a nagy tömörülésnek köszönhetően pillanatok alatt tömegszerencsétlenségek alakulnak ki. Pontosan olyanok, mint igazából. Pőrögve szállnak el a motorháztetők, szakadnak az oldalsó burkolatok – néha kész MÉH-teleppé alakul a pálya egy-egy szakasza. A 2000-es kiadásban tehát már törnek az autók, méghozzá egész szépen. Noha a lecsupaszított motor lehetne egy kicsit kevésbé kocka formájú, azért az mindenképp meggyőző, ahogy mindig az a darab válik le az autóról, amit éppen legyalultak. Mellesleg az egyszerűbb horpadások is elég sokfélék lehetnek, szóval a program kifinomultan érzékeli a különböző sérüléseket. Viszont egy dolgot hiányoltam: a kocsik sohasem kapnak lángra, és a kerekek sosem szakadnak ki. Legfeljebb olyasféle füstöt láthatunk, mint amikor ráhajlik egy lemez a gumira...

A sérült autónkat később motion captured mozgású, eredeti overálokba felöltöztetett szerelőcsapat várja a bokszban – ez megint egy jópofa mozzanat. Mint egy igazi közvetítésen, végignézhetjük, amint felteszik az új kerekeket, ahogy az "üzemanyagfelelős" bedobja a palánk mögé a kiürült kannát, stb. Újdonság, hogy a szerelők hibázni is tudnak, amivel szintén az élethűséget vették célba – habár nem tudom, lesz-e olyan önsanyargató játékos, aki még él is ezzel a (szerencsére csak opcionális) lehetőséggel. A bokszból kapjuk a tájékoztatókat is. Bár időnként megszólal egy kommentátor, javarészt a csapatunk adja le rádión, ki esett ki éppen, vagy mire kell vigyáznunk.

Nem szóltam még a kocsik külalakjáról, holott ebből a szempontból is csak dicsérnem kell a grafikát. A NASCAR 2000-ben nagyon dögösek a járgányok. Az eredeti matricák finom felbontásban díszelegnek rajtuk, a fényezés klasszul megcsillan, az árnyékokra is gondoltak, s a kocsiszekrényen belül jól láthatók a bukócsövek. Csak a belső nézet béna, de az viszont nagyon. Az alkotók – ki tudja miért – továbbra sem tudtak megválni a sima 2D-s műszerfaltól, ami enyhén szólva lehangoló látvány. A merevítők árnyékának a változásával megpróbálták ugyan "életre kelteni" ezt a nézetet, de az vajmi kevés, főként azért,



Hát az utastérben kicsit még 2D-k vagyunk és a kormány is lemondott



Szaddam magasra emeli a Próféta zöld zászlaját



mert közben a gáz és a fékpedál csak úgy oda van rajzolva a képernyő aljára. Ami pedig a legszörnyűbb: kormánykerék se rajzolva, se sehogy sincs... A legjobb az lesz, ha gyorsan el is felejtjük ezt a nézetet, úgyis inkább kívülről érdemes irányítani a kocsit.

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon csípem az amerikai járgányokat, nem utolsó sorban a hangjuk miatt. Arrafelé ugyebár nem gond az üzemanyagár, úgyhogy a "benzinfalókban" többezer köbcentis motorok pöfögnek, s ezt a játékban is frankón hallani. Ehhez jönnek még a dinamikus töréshangok, és a négy kerék irányából jövő fékcsikorgások, úgyhogy az audio effektek teljesen meggyőzőek.

Amerikai minőség

A játékban több mint 30 igazi NASCAR pilóta szerepel, köztük természetesen a legnagyobb nevek. Akik esetleg szokták követni a NASCAR eseményeit, még a versenyzők stílusát is felismerhetik – pl. ahogy például Jeff Gordon diszkrét koccanásokkal próbál utat törni magának. Az aktuális neveken túl választható hét "NASCAR legenda" is, sőt közülük az egyikhez egy külön üzemmód is tartozik.

Eredeti pályából összesen 18 van, köztük az új Homestead-Miami Speedway is. Van továbbá öt kitalált, kacskaringósabb út is – nyilván azért, hogy a sok hivatalos pályán nehogy elszédüljünk. A pályák kidolgozása egyébként igen nagy előrelépés a korábbi részekhez képest. A textúrák nagyobb felbontásúak, a tribünök szeb-ben néznek ki, rajtuk kivehetők a nézők alakjai. Azonban hozzá kell tennem, hogy csak viszonylagos a fejlődés. Kissé fura, hogy épp nemrég versenyeztem az indianapolisi pályán az F1 2000-ben, és ott mintha csöppet másképp nézett volna ki. Ez pedig azért különösképp érdekes, mert az is az EA Sports berkein belül lett fejlesztve. De említhetném bármelyik más terepet is. A kitalált pályákon szörnyű nézni, hogy amikor nyílt terepre érünk, még mindig ott tartunk, hogy két oldalt van egy-egy poligonfal, amire hol éppen fák, hol éppen parkoló autók vannak felrajzolva.



Ilyen gumival biztonságosan csalhatjuk meg barátnőnket

Itt jegyzem meg: a játék technikai opciójánál beállítható Glide használata is, de nem ajánlom. Nálam legalábbis ahelyett, hogy túltett volna a D3D-n, inkább csak jobban elmosta a textúrákat – például az imént említett parkoló kocsikat teljesen elhomályosította... Az egyszerű terepnek végül is egy pozitívuma azért van: a sebességgel általában nincs gond, s még egy középkategóriás gépen is nyugodtan be lehet kapcsolni minden effektust a kocsikon. Jóllehet akadozást azért tapasztaltam, de az nem a grafika miatt adódott. Nagyon csúnya hiba, hogy időnként a kommentátor szövegét betöltve akár másodpercekre is lefagy a játék.

A játékmódok

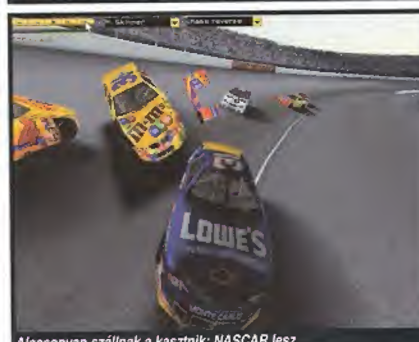
A menürendszeren szintén újítottak: egyszerűbb, és áttekinthetőbb lett. A Quick Race a nevéhez méltóan azok számára lett rendszeresítve, akik csak gyorsan le akarnak zavarni egy menetet: azonnal indul a verseny, s mind a versenyző, mind a pálya véletlenszerűen sorsolódik ki. Az egyjátékos módon belül három lehetőség nyílik. Először is rendezhetünk egy sima NASCAR hétvégét. Mielőtt konkrétan a versenyekhez kerülnénk, választanunk kell egy pilótát és egy pályát, az opcióknál pedig a körülményeket állíthatjuk az ízlésünkhöz/tudásunkhoz. Utóbbi három részbol tevődik össze: a versennyel kapcsolatos beállításokból (itt engedélyezhetjük például a legendás nagy öregeket), az AI-ból, ami az ellenfelek tudásán túl vonatkozik többek közt a húzó effektus szabályozására is, és végül a NASCAR opciókból, ahol a szabályokkal kapcsolatos dolgokat találjuk. A hétvégék is élethűen lettek rekonstruálva: két kvalifikációs menetből, hozzájuk gyakorlómenetekből, és egy ún. Happy Hour menetből állnak – no és persze a versenyből. A Happy Hour annyiból más, mint a sima gyakorlás, hogy a többiek is részt vesznek benne, így tehát a "draftolás művészetét" is próbálgathatjuk. Mindezek között pedig benézhetünk a garázsba is, ahol a következő műszaki paramétereket találjuk: gumi keménysége, lengéscsillapítók, súlypont elhelyezése, a rugó típusa, a sebességfokozatok áttételei, kerékdőlés, a differenciálmű igazítása, az üzemanyag mennyisége, végül a spoilerek dőlésszöge.

A Championship Season (azaz bajnokság) üzemmód magától értetődően több hétvégét foglal magában, s ami külön érdekesség: nem muszáj a hivatalos menetrendet követnünk. Tetszőleges "pakkot" állíthatunk össze a pályákból, s a válogatásunkban szerepelhetnek a fantázia pályák is.



Kéretik a sörsátor látogatóinak nyugalmát fékcsikorgással zavarni!

A harmadik egyjátékos mód egy újdonság: a Race Against the King. Egy párbajról van szó, melynél a NASCAR történelem valaha élt legnagyobb alakjával, Richard Pettyvel lehet összemérni a tudásunkat – a színhelyet és a versenyzőnket persze ez esetben is mi választhatjuk meg.



Alacsonyan szállnak a kasztnik: NASCAR lesz...

A játék Multiplayer módjával nyolc résztvevős hálózati, avagy modemes játék indítható, de ha fellépünk az EA Sports site-jára, Internetes partikat is rendezhetünk – utóbbi esetben három másik ellenfelet hívhatunk ki.

Nem sétamenet

Hát szóval már éppen ideje volt, hogy az EA Sports háza táján NASCAR ügyben is rend legyen végre – ez a sorozat nagyon kilógott az amúgy magas színvonalú sport-szimulációk közül. Külön dicséretes, hogy nem csak az audiovizuális élményt csiszolgatták, hanem magát a játékélményt is. Az ellenfelek tudása bőségesen elegendő már alapban is, de a NASCAR-rajongók jóval felvihetik 100% fölé a tudásukat. Én mondjuk inkább lejjebb vittem, hogy az agresszív stílusomnak jobban tudjak hódolni – így még egy-két keresztbeállás is belefért egy versenybe. A számítógépes versenyzők viselkedésével tehát frankón meg voltam elégedve. Csupán akkor találtam őket furcsának, amikor nagyon összetörtem a szerencsétleneket. Amikor ugyanis felszakadozik a mezőny, s egy csomó lerobbant kocsi vánszorog, mintha kicsit megbolondulnának a gépi játékosok – például gyakran a falat radírozzák egyesek. Összegzésképpen tehát a NASCAR 2000 elegendő kihívást kínál azoknak, akik komolyan kívánnak a híres pilótákkal megmérkőzni, és elegendő szórakozási lehetőséget azoknak, akik a "mindent bele"-alapon szeretnének tombolni. Persze utóbbiaknak ajánlom kevésbé a programot, hiszen aki a kissé egysíkú keringő volta miatt már alapban halálosan unja a NASCART, az ettől a játéktól sem fogja nagyon megszeretni és valószínűleg a Sierra készülő NASCAR 3-át sem fogja éjszakánként izzadtan forgolódva várni.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az EA eddigi legjobb NASCAR-játéka, ami azért még mindig megmaradt rétegjátéknak

végítélet

78%

STAR TREK: ARMADA

★ **Imperium StarTrekica, Bill Klingonnak, szeretettel**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfig: P266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ki tudja miért, de kicsiny hazánkat nem fertőzte meg túlzottan a Star Trek-őrület – például nem hallani róla, hogy készülne a Klingon-Magyar szótár. Én sem mondanám magamat rajongónak, noha a moziban mindig megnézem az új Star Trek-filmeket. Azt mondjuk nem csodálom, hogy a Star Trek-játékok miért nem hódítanak különösebben: az utóbbi néhány kiadvány igen-igen esélyes induló lett volna egy szép citromdíjért. Ami persze nem jelenti azt, hogy a Star Trek: Armada esetében túl korán kellene ítélnünk, én legalábbis részemről azt hiszem, a Borg sem asszimilálta volna jobban a Command&Conquer-féle stílusirányzatot a Star Trek témába. Az űrbéli helyszínek ellenére ugyanis a jól megszokott RTS szabályok a mérvadók, s még a perspektíva is teljesen tradicionális. Mármint tradicionálisan felülnézeti – azaz 2D-s síkban játszódik a történet. Első hallásra nyilván korlátoltságnak tűnik mindez (hiszen játszhattunk már egy Homeworlddel is), de mégsem az: bár felülről láthatjuk a dolgokat, a kidolgozás azért 3D-s, méghozzá nem is akármilyen. Szépen árnyékolt meteorok, örvénylő dimenziós lyukak biztosítják a látnivalót, na és nem utolsó sorban maga az akció sem csúnya. Az egyik leglátványosabb elem, amikor például a lézerek, illetve a fotontorpedók becsapódnak az űrállomások oldalába: eleinte csak a pajzsok izzanak fel, de szemlátomást a burkolat is sérül, majd jön a kegyelemdőfés, s heves szikrázás után hirtelen elemi darabjaira robban az egész.


Védekező harc a Borg két gépe ellen (másszóval: Operation Tuborg)


Borgenlandban új bázis épül

A véges világűr

Ahhoz képest, hogy elméletileg az "űr" szó hallatán a nagy semmi, illetve a tá-voli csillagok sokasága jut az ember eszé-be, meglepően sokszínűek a pályák. A szónak a legszorosabb értelmében is, hiszen például különböző típusú ködfelhőkön lehet átrepülni. Ezek ráadásul stra-tégiailag is lényegesek. A kék nebulában rejtőzködni lehet, merthogy azon belül nem működnek a célzó berendezések, míg a piros köd ellenben radioaktív, ami-ből leszűrhető a következtetés: nem túl okos dolog sokáig kóválygni benne. Még a háttér is számít, hiszen ha egy bolygó mellett kezdünk el bázist építeni, gyorsab-ban fog növekedni a katonáink száma.

Hogy végül is pályákról beszélhetünk (és nemcsak helyszínekről), az főként annak köszönhető, hogy a meteoritrajokból labirintusokat hoztak létre, ráadásul még "ajtókat" is csináltak beléjük: az ún. féreglyukakon keresztül a térben ugorhatunk – gyakran egyazon pályán belül.

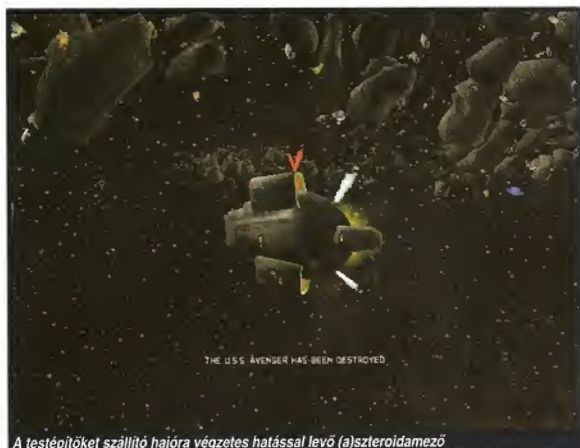
Négy dudás egy csárdában

A játékban négy jól ismert faj szemszögéből láthatjuk egyazon háborúnak a kialakulását. Ha egyjátékos módot indítunk, sorban jön mindegyikhez négy-négy küldetés, amelyek végül egy teljes történetet alkotnak. Elsőként Picard kapitányék, pontosabban a Szövetség oldalán harcolhatunk. Bemelegítésnek egy kis összezördülésnek leszünk résztvevői egy lázadó Klingon csoporttal, majd a komolyabb küldetések keretében a Borg fenyegetéssel nézhetünk szembe. Utána Klingon oldalról hasonló gondokkal küzdünk meg: vagyis többek közt az említett lázadóval. A "fejlett" Klingon Birodalomban egyetlen karddal lehet bizonyítani a trónra való jogos igényt, amit egy Toral nevű fickó egy hamisítvánnyal próbál a maga hasznára fordítani – akár még romulán segítséggel is. A romulánok szemszögéből ezután egy bizonyos Omega részecske megszerzése a legfőbb célunk, ám a kimeríthetetlen energiájú anyagra a Borg is nagyon feni a fogát. Végül ezért a Borg központosított akaratát megtestesítve egyszerű a dolgunk: mindenkit asszimilálni, s gyarapítani a népet! Csak vannak olyan lények, amiket nem lehet "beolvasztani"...

Minden küldetésnek megvannak a maga kritériumai. Ez persze mindig más: hol hadi üzemeket kell létrehoznunk, hol csak menekülnünk, stb. Mondjuk az adott küldetés célján kívül többnyire természetszerűleg az van felsorolva, hogy a vezérhajónak életben kell maradnia.

A haditechnika

Annak megfeleloen, hogy éppen melyik fajt irányítjuk, egyszer hol romulán viharmadarakat gyárthatunk, hol meg a tökéletes formatervezésű (értsd: kocka, gömb, gyémánt) Borg gépezeteket. Nyersanyagként az ún. dilithium szolgál, amit lila kis holdaknál lehet bányászni. Ehhez viszont megfelelő felszerelés is kell: állomás és bányászhajó. Ezeket természetesen nem a télapó hozza: a konstruktőr hajókkal



A testépítőket szállító hajóra végzetes hatással levő (a)szteroidamező

kell az építkezéseket megkezdeni. A második legfontosabb dolog maga a bázis, ami – mint már utaltam rá – főként a hadseregünk létszáma miatt nem elhanyagolható. Meg azért sem, mert az RTS játékok klasszikus szabályai szerint bizonyos dolgok megépítéséhez szükségesek az alapok. A megfelelő személyi feltételek például alapkövetelménynek számítanak a hajógyárhoz, vagy a fejlesztési központhoz. Utóbbi helyen új fegyvereket lehet kikísérletezni, de a felépítésével nemcsak az extra fegyverek válnak elérhetővé, hanem a jobb gépek is.

Az irányításon nincs sok magyaráznivaló: a stílus mára már annyira letisztult, hogy teljesen evidens. A bal gombbal jelölhetjük ki a hajókat (akár többet is), mire az irányító panelen infók jelennek meg az adott egységekről, plusz ikonok, hogy miket tehetünk velük. A sima "támadd meg" vagy "állj" felszólításokon kívül általánosabb parancsokat is kiadhatunk. Nagyon tudtam díjazni, hogy amikor az ellenség teljes megsemmisítése kell a győzelemhez, egyszerűen csak kiadhattam a "kutass és rombolj" parancsot, mire a hajóim szépen szétszéledtek vadászni. Nagyon hasznos továbbá a "terület feltárása" parancs is. Ha nem az ikonok közül választunk, a jobb gombbal haladhatunk a terepen. Az irányítópanel első harmadán az adott szint teljes térképe helyezkedik el. A terep ismeretlen részeit "lepel" borítja – szokás szerint –, de a már feltárt részek is ködbe burkolóznak, amennyiben nincs a közelben egy egységünk. A panelen van továbbá egy kis ablak is, ahol valóban 3D-ben, az akció síkjából láthatjuk a dolgokat – néhány másodperces snittek révén folyamatosan figyelemmel kísérhetjük az összes egységünket. Ez nemcsak hogy egy igen tetszetős képernyő, de még figyelmeztet is minket, ha valahol harc kezdődik. Csak kattintani kell egyet az ablakon, és máris a csata helyszínéhez kerülünk.

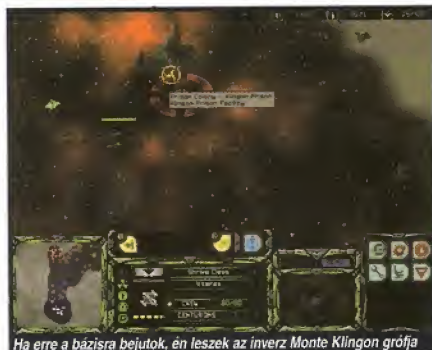

Hm. Megvan a megoldás a Borg bűvös kockára

Az elvakult Star Trek-rajongók esetleg a játék hibájául róhatják fel, hogy a Csillagflotta legnagyobb hajói majdnem akkorák mint egy Borg kocka, de hát nagyjából azonos "súlycsoportokat" kellett kialakítani, úgyhogy a részleges méretaránytalanság teljesen érthető. Mind a négy fél irányítását átvehetjük, így az izgalmas játék érdekében azonos erőviszonyokra volt szükség. Ezt az apróságot leszámítva amúgy nagyon eredetiek a hajók. Nemcsak a formájuk, hanem a fegyverzetük is. Bár tulajdonképpen csak ötfajta hajó gyártható fajonként, ez nem tűnik olyan kevésnek – köszönhetően a fejleszthető cuccoknak. Az extra fegyverek ikonjai a középső panel tetején jelennek meg. Például kifejleszthetünk kommandósokat, akik egy kisebb űrkabinnal hajtanak végre diverzáns akciókat. A hajók fegyverzete abszolúte igazodik a Star Trek-univerzumhoz (a romulán flotta például alapban el van látva álcázó berendezéssel), az pedig külön dicséretes, hogy a küldetések megkívánják, hogy éljünk is az adott technikával. Például kifejleszthetünk romulán kémet, akit egy álcázott hajóval kell bejuttatnunk egy klingon börtönbe.

A legénység

Kicsit nem árt megállni a katonáink létszámánál – ugyanis ez az egyik legeredetibb vonása a játéknak, ha van egyáltalán ezen kívül másik. A személyzet központi szerepet játszik a flották működtetésében. Nemhiába: a nyersanyagkészletünk mellett ez a másik mutatója a gazdaságunknak. Megeshet, hogy nyersanyagunk bőven van, de mégsem tudunk új hajókat hadrendbe állítani, mert nincs, aki vezesse őket. Külön vannak ráadásul a tisztek számlálva, akikre a nagyobb hajók fedélzetén van egyre nagyobb számban szükség. Ha növelni akarjuk a kiképzett tisztek számát, külön fejleszthetjük a bázisunkat e célból.

Újabb érdekes momentum, hogy az emberek könnyebben fogynak, mint a csatahajók. **(Nahát! Ez tényleg érdekes. A való életben pedig pont fordítva van, ugye Zoli? – CoVboy)** Amelyik hajónak pedig tönkrement a pajzsa, ott minden sérülés emberáldozatot követel. Ez pedig azt a lehetőséget hordozza magában, hogy szellemhajókkal találkozzunk. Ahogy az már a Star Trek-univerzumban szokás, ilyenkor átsugározhatunk embereket a roncsokra, s azokat megjavítva újabb egységekkel gyarapíthatjuk az armadánkat – akár az ellenség hajóival, vagy esetleg elhagyott csempészhajókkal. Az ellenség hajóira akkor is küldhetünk embereket, amikor még küzdenek, de már nincs meg a pajzsuk. Ebben az esetben az átsugárzott katonák a fedélzeten vívják meg a harcot, s ha végül felülkerekednek, miénk a hajó. Érdekes kihívás ezzel vacakolni, mármint hogy az ellenséges technikát lehetőleg ne elpusztítsuk, hanem inkább elkobozzuk.


Ha erre a bázisra bejutok, én leszek az inverz Monte Klingon grófja

Bár meglepőnek épp nem mondható a dolog, hiszen a Borgnak éppen ez az egyik közismert fegyvere. A kifejlesztett asszimilátor segítségével vele arra is képesek vagyunk, hogy egy hajót a személyzettel együtt állítsunk át az oldalunkra. Ha netán ellenünk próbálnának meg hasonló taktikával élni, természetesen megvan a szükséges ellenintézkedés lehetősége: minden hajón van önmegsemmisítés, amit kellő időben aktiválhatunk.

Akadnak problémák

Az Armada egyjátékos része 4*4 küldetésből áll, plusz még van a befejezés, hiszen az már mégsem járja, hogy a Borgé legyen az utolsó szó – ez még újabb négy küldetést jelent. A Star Trekre oly jellemző politikai fordulatokat (egyezkedést, árulást) rövid közjátékok biztosítják, melyeknél mellesleg Picard és Worf az eredeti hangjukon szólalnak meg (Patrick Stewart, Michael Dorn). Hangulatilag az is tetszett, hogy a klingon pilóták néha ékes klingonsággal nyugtázzák a parancsainkat.

A játék egyre nehezebb kihívásokat kínál, amik ráadásul elég változatosak is ahhoz, hogy ne érezzük az egészet monotonnak. Igaz, a multiplayer játékra ez már nem annyira vonatkozik, de szerencsére ott viszont előre beállíthatjuk, milyen terepen kívánunk elindulni, s így például nem kell mindig az építkezéssel fáradoznunk.

Sajnos a játék stabilitásáról nem sok jót lehet mondani. Az Activision sajnálatát fejezi ki, amiért nem minden videokártyával működik tökéletesen a program: ahol gondot okozna a "3D és 2D technológia különös kombinációja" (ahogy a készítők fogalmaztak), ott a játéknak egy ún. safe módját javasolják. Aki már vacakolt a Windows-zal, az tudhatja, mit jelent mindez. Hát mit mondjunk: ez bizony elég gányolt megoldás.

Nekem is kifagyott rendszeresen a játék, de még nálam egész tűrhető volt. Idővel megszoktam, hogy az Esc billentyűre automatikusan kilép a program, meg hogy a küldetések befejeztével is történhetnek furcsa dolgok... Engem inkább olyan dolgok zavartak, mint amikor egy kötelékből lemaradt két űrhajó, s beragadtak egy meteoritmezőbe, noha a kötelék első tagjai gond nélkül ellavíroztak.

A hibái ellenére azonban az Armada mégiscsak többet nyújt, mint a legutóbbi egynéhány Star Trek-játék. Amióta az Activisionhez került a Star Trek licenc, egyre másra jönnek ki a játékok a témában, de ezek sajnos nem nagyon öregbítik a Star Trek hírnevét. Játékok garmada helyett inkább elég lett volna egy-két ilyen Armada – vagy ennél alacsonyabbra nem kellett volna engedni a színvonalat.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Eddig ez a legjobb Star Trek-játék az Activisiontól

végítélet

79%

Rokon lelkek

Imperium Galactica

Hasonló elképzelésekre alapozott real time stratégia az űrben, bár az Armadánál sokkal komplexebb kivitelezésben. Egyébként is a mi gyerekünk a legszebb (ld. 576 '2000/1 – 90%)

Homeworld

Egy igencsak egyedi stratégiai játék a Sierrától, amely apró hibái mellett azért megmutatta, hogy mit lehet kihozni egy 3D sci-fi RTS-ből (ld. 576 '99/11 – 84%)

DEVIL INSIDE



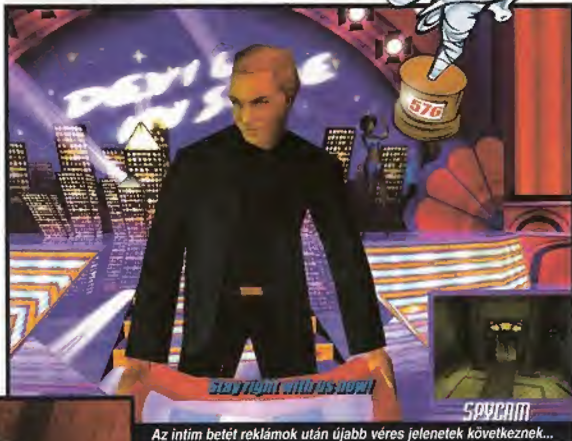
★ Ne menjenek sehová! Egy rövid reklám után még több vérrel folytatódik a show! Újabb hullák egyenes adásban! Meg minden!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Game Squad
Kiadó: Cryo
website: www.devil-inside.com
Minimum konfig: P-II 233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Az egymással versengő kereskedelmi TV-csatornák jóvoltából ma már bizton elmondhatjuk: a "képládából" özönlő erőszak- és giccsáradat az USA-ban sem bőségesebb, mint nálunk. Elképesztő, hogy mit meg nem lehet etetni a jó néppel, gondolok itt elsősorban a különböző show-műsorokra, illetve ún. riportfilmekre. Állítólag például több millióan várják annak a sztárriporterünknek a műsorát, aki az egyik adásában a dél-amerikai kokainbárókkal vette fel a harcot. Bevallom, az adás engem is lenyűgözött: géppisztolyok, golyóálló mellények, és még némi puskaropogás is – nagyon komoly volt. A legjobban az a mozzanat tetszett, amikor hirtelen menekülni kellett, és mindenki csónakokba pattant. Pontosabban nem mindenki: az operatőr a partról vette fel a snittet, tehát ő nyilván hősi halált halt a riport érdekében...

Na mindegy, mindent a nézőért, csak neki, csak most és csak ott. A tv-zombi epedve várja, hogy minél látványosabb és minél erőszakosabb képekkel kápráztassa el ez a csodálatos ketyere. Ebből a tendenciából kiindulva úgy tűnik, hogy nincs már messze az az idő, amikor valóban olyan show-műsorok kerülnek adásba, mint amit annak idején a Schwarzenegger-féle Running Manben láthattunk. A tetszési indexnek már ma is az a mozgatórugója, hogy mondjuk a hős amerikai katonák mennyi gonosz arabust gyilkoltak le Irakban. (Nem csodálnám, ha a CNN hírműsorainak köszönhetnénk például nyelvünk 'arabs telivér' kifejezését.) Innen már könnyen kiszámítható, hogy a következő lépés az, ha ezeket a hősies tetteket be is mutatják.

Az Devil Inside-ban egy ilyen show-műsorba nyerünk bepillantást. Némi szarkazmust sem mellőzve lett kitalálva ez a horror-játék: kikent-kifent cicababák tapsikolnak a "jóvágású" műsorvezető körül, aki élőben közvetíti minden brutális tettünket, beleértve halálunkat is. Bár érezni a gúnyt, azért mégis meghökkentő az egész – belőlem legalábbis ezt a hatást váltotta ki. Nem azon döbbentem meg, ahogy a rám támadó zombik fejéből paradicsomszószt varázsoltam (e téren már vagy száz másik játékban is jeleskedtem), hanem azon, hogy amikor először műveltem ilyesmit, a stúdióban ülő közönség elismerően tapsolt és ünnepelt, mintha csak megnyertem volna az NDK gyártmányú levehető ajtós turmixgépet. Jópofa a kimúlásunk konferansza is: miközben a kamerás a holttestünk felett köröz, a műsorvezető nem felejti el közölni, hogy aggodalomra semmi ok: a jövő héten új jelentkező lesz a műsorban.



Az intim betét reklámok után újabb véres jelenetek következnek...


A lövendőmondó ennek a zombinak is pályafutása végét jósolta

Helyszíni közvetítés

A történet Hollywoodban játszódik, valamikor a 21. század elején. Halloween éjszakáján Dave Ackland – a néhai rendőr – a WWWL@ csatorna megbízásából érkezik a Los Angeles melletti Shadowgate birtokra, ahonnan kegyetlen gyilkosságokról érkeztek bejelentések. Ki kell nyomoznia, mi lehet a dolgok hátterében. Ott, mármint a birtok kapujánál, vehetjük át az irányítását, de mindenekelőtt – egy rövid videóbejátszás erejéig – megnézhetjük, amint a Devil Inside show bejelentkezik.

Ha még esetleg emlékeztek a Mega Race nevezetű (szintén Cryo) játékra, abban volt egy Lance Boyle nevezetű showman, aki ripacskodásban még Fridzsit is felülmúlta. A figurát megszemélyesítő színész visszataszító alakja ugyan most nem tűnik fel, viszont a hangjára azonnal ráismerni. Nem csoda, hogy a Cryo ismét őt választotta: remekül passzol a műsort ve-

zető Jack T. Ripper (nomen est omen) személyiségéhez.

A játék készítői elképesztő módon ügyeltek rá, hogy valóban egy TV-közvetítés illúzióját kapjuk. A beleélés maximális, már csak azért is, mert a játékismertetőkben oly gyakran használt "kamera" kifejezés itt nem csak szinonima: végig egy operatőr követi hősünket. Hatalmas poén, hogy akár át is válthatunk a kamerájára. Amúgy külső ("Tomb Raideres") perspektívából látjuk emberünket, de "rácsatlakozhatunk" ún. kémkamerákra is, amelyek bizonyos pontokon vannak rögzítve, á la Running Man. A közvetítés mellett vannak hangulatfokozó snittek is: amikor behatolunk a birtokra, a rendőrök megelőznek minket, s a kialakuló tűzharcról egy helikopteren elhelyezett kamera képsorait látjuk. Ezenkívül "kép a képben" megoldás is tarkítja a programot: időnként bevágják a stúdiót, sőt ezt opcionálisan magunk is bekapcsolhatjuk. Említésre méltó még az általam csak "Mátrix-effektnek" titulált képsor is: az igazán szaftos jeleneteknél megáll az akció, és körbegusztálhatjuk a vértől lucskos áldozatot. Nagyon kedves.



T. Ripper most azért túloz: ez nem rosszabb, mint egy videojáték

Riporterünk jelenti a helyszínről

Szóval ott tartottunk, hogy Dave behatol a birtokra. Hát nem egy hétköznapi tudósítás lesz, lévén mikrofon helyett pisztolyt fogunk szorongatni a kezünkben, mert alighogy megérkezünk, mindenhonnan zombik bújnak elő a föld alól. A fegyverünk szerencsére lézeres célzóval van felszerelve, amivel igen pontos célozhatunk. Erre szükségünk is van, mert az élőhalottak – jó szokásukhoz híven – sehogy sem akarnak a fűbe harapni. A program nagyon meggyőzően szimulálja a sérüléseket, azaz csonkolhatunk kedvünkre. Ha nem pontosan a fejre célzunk, csak annyit érünk el, hogy egy kar nélküli avagy kilyukasztott zombi fog tovább masírozni, esetleg egy féllábú torzó fog tovább kúszni.

A zombik darabolása közben hamarosan új tapasztalattal gazdagodunk: az élőhalottak spontán égéssel távoznak a pokolra. Az égés annyira heves, hogy ha a közelükben vagyunk, könnyen lángra kaphat a mi ruhánk is, ami persze nem túlzottan egészséges dolog. Még szerencse, hogy ez nem annyira végzetes, mint a Tomb Raiderben: ha kicsit rohangálunk, elalszik a láng.

Első utunk egy kis szerszámos bódéhoz vezet, ahol mindjárt gyarapíthatjuk a fegyverarzenálunkat, s a továbbiakban egy csinos kis flexet is bevethetünk a "sebészi beavatkozásokhoz". A kamrában találunk továbbá egy kulcsot is, ami egy közeli rácsos kaput nyit. A kapun túl egy romos kastélyhoz lyukadunk ki. Kulcs persze nincs nálunk, úgyhogy bemenni még nem tudunk. Ebből már sejthető, hogy a kulcsok keresése lesz a legfőbb elfoglaltságunk, és persze a lehető legképtelenebb helyeken fogunk rájuk akadni. A bejárati ajtóhoz például egy leválasztott kis kertben van a kulcs, bent pedig érdemes kutatni az ételliftben, a kártyaasztalban, stb.

Azt már a külső helyszínek megvilágításából és ágas-bogas fáiból is láthatjuk, hogy a grafika jóval átlagon felüli (ráadásul jó messzire ellátni a terepen), de igazán akkor teljesedik ki a látvány-orgazmus, amikor a kastély belsejében barangolunk. Noha az épület nagyon romos állapotban van, csak gyönyörködni lehet benne. Igazi főúri hangulat árad még a legjelentéktelenebb zugból is. Ha például a klotyón felnézünk a plafonra, egy freskón akad meg a szemünk. A leamortizálódott állapot is nagyon életszerű: pókhálók lógnak mindenütt, be vannak deszkázva az ablakok, a vakolat sok helyen lemállott s a csupasz fal látható, a lámpatestek össze vannak törve, néhol le vannak szakadva, és még sorolhatnám – hamisítatlan szellemkastélyt vizsgálhatunk át töviről hegyire.

A metamorfózis

Csak azt csodálom, hogy még van villany, és a klotyót is le lehet húzni. Talán mégsem lenne annyira elhagyatott a kastély? Mindenesetre menet közben megérkezik


Egy gyilkos sorozat a sorozatgyilkosnak

Vendégünk lesz:

Dave: A főhős, valaha kemény zsaru hírében állt. A los Angelesi rendőrségnél mint "jellemábrázoló" szerzett hírnevet: az volt a dolga, hogy a bűntény színhelyén talált nyomokból jellemzést adjon az ismeretlen tettesről – akár azon az áron is, ha ehhez bele kellett bújnia a gyilkos bőrébe. Minthogy igen eredményesen végezte a dolgát, híre ment különös képességének, s végül átszerződött a WWWL@ TV-csatornához. Mostanában tehát a szórakoztató iparban kamatoztatja rendkívüli adottságát.

Deva: Dave női alteregója, egy ún. "első osztályú" démon, aki a Dave-ben megbúvó gonoszt testesíti meg. A Sátán azért küldte a Földre, hogy a megszökött bűnös lelkeket begyűjtse, tehát bármily különös, de ő is a jó oldalon áll. Lucifer parancsainak engedelmeskedik, akár még repülni is tud. Dave hiába szabadítja meg a lelkeket a porhüvelyüktől, csak Deva tudja összeszedni a szökevényeket.

Harry Grimes: vagy becenevén a Night Howler, a legfőbb bajkeverő. Végtelenül gonosz sorozatgyilkos, és hihetetlen géniusz is egyben. Nagy manipulátor, akinek még a Sátánt is sikerült megtévesztenie az ártatlanságával: így szökött meg a Pandemoniumból 39 hasonszőrű társával együtt. "A Piszkos Negyven" néven megalakított bandájával egy elhagyatott kastélyba fészkelte be magát.

egy új szereplő, Angelina, a rivális TV-csatorna riportere, aki kétségeket ébreszt. Ő úgy véli, hogy az egész felhajtás csak humbug, és a műsorvezetőnket, Jack T. Rippert próbálja lejáratni. Az érvei nem túl meggyőzőek: szerinte Dave is csak beépített ember, de ennek az ellenkezőjéről csakhamar meggyőződhetünk.

Dave ugyanis nem közönséges halandó. Ezzel kapcsolatban először egy furcsa versre figyelhetünk fel, ami a hallban lévő díszkútra utal, s holmi sátáni erőt tulajdonít neki. Később pedig benyitunk a könyvtárszobába, ahol egy gőzölgő piros halomra bukkanunk. Ezek azok a helyek, ahol szereplőt válthatunk, ugyanis Dave-nek megvan az a különleges képessége, hogy Deva legyen belőle. Ő a női alteregója, fekete bőrrucis, csinos démon, aki a pokolnak tesz különféle szolgálatokat – még repülni is tud. Vele lőfegyverek helyett pszichikai erőt tudunk bevetni. A pszichónk lassan, de folyamatosan töltődik, ennyiben tehát ő az előnyösebb figura. Devának az elkárhozott, de megszökött lelkeket kell begyűjtenie. Egyes zombikat hiába ölünk meg, a lelkeik itt maradnak a Földön, s apró fényekként kóválygnak: őket szippanthatjuk fel vele. A gőzölgő kupacoknál átadhatjuk a lelkeket a pokol urának, s megfelelő mennyiség után még extra varázsfegyvereket is kaphatunk cserébe. Sőt, nemcsak fegyvereket, hanem például egy szemet is, amit – akár egy lebegő kamerát – bárhova elirányíthatunk.

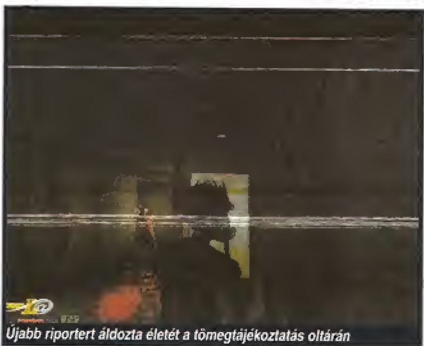
Rokoni kapcsolatok

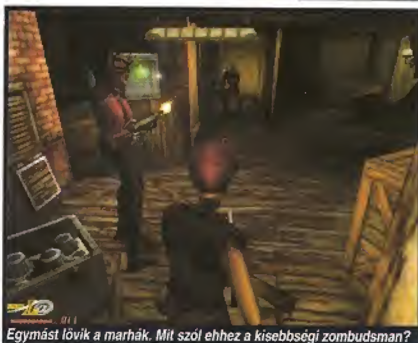
A Devil Inside leginkább a mára már klasszikussá vált horror-sorozattal, az Alone in the Darkkal hozható rokonságba. Ez mondjuk nem különösebben nagy véletlen, hiszen ugyanaz a Hubert Chardot írta és "rendezte", mint aki az említett sorozat egyik fő alkotója volt. Az immár teljes 3D-t leszámítva szemlátomást hasonló a játékmenetis: némi lövöldözős akció egy kísérteties helyen, zombikkal és főellenségekkel, mindez egy klassz sztoriba ágyazva.

A kor igényeinek megfelelően mondjuk inkább az akció dominál, és a kalandmozzanatok általában egyszerűbbek – ennyi változás vehető észre. (Persze ez nem feltétlenül vált a program előnyére – kíváncsian várom, mi lesz ehhez képest az Alone in the Dark 4-ben.) Sokat segít például maga a "közvetítés" is: ha netán el is kerülné a figyelmünket, hogy egy rejtett kapcsoló diszkréten kattan a talpunk alatt, Jack a stúdióban egyetlen eseményt sem hagy szó nélkül, de a kamerák is gyakran mutatják, hogy mi történt valahol máshol.

A legtovább én azon akadtam el, hogy bonyolultabb megoldást feltételeztem, mint ami valójában volt. Égen-földön kerestem egy helyet, ahol használhatnám az üvegház fogantyúját, holott ez a kar az üvegház ajtaját nyitotta, csak kicsit nehéz észrevenni az egyik oszlopon a vájatot, amibe be kellett illeszteni.

A vérengzeni vágyók nagyjából 50 fajta ellenféllel számolhatnak le, ami a szépen kidolgozott sérülési zónákra és a karakterek intelligenciájára tekintettel elég korrekt szám. Szinte érezni a találatok erejét, ahogy elterülnek a zombik, és szakadnak a végtagok. Az ellenfelek viselkedéséből pedig frankón következtetni lehet a reakcióikra. Jóllehet a "hétköznapi" zombik csak ostobán csoszognak felénk, de azok a lelkek, akik már szemlátomást megpörkölődtek a pokol tüzén, jóval harcedzettebbek. Géppisztolyokkal lövöldöznek ránk, ráadásul még egymásra is. Ezt sokszor a saját hasznunkra is fordíthatjuk: ha látunk egy kriptaszökevényt, aki még nem vett észre minket (mert mondjuk a háta mögül közelítünk), elő a hangtompítós stukkert, mire a fickó – nem tudván honnan jött a lövés – a társait is szitává lövi.


Újabb riportert áldozta életét a tömegtájékoztatás oltárán


Egymást lövik a marhák. Mit szól ehhez a kisebbségi zombudsman?



A néző nem kap elég jó képet a hulláról? Lőjük le az operatőrt!

Ha már a hangtompítóról szó esett: a fegyverarzenálunk a kezdeti "sima" pisztolyról hét darabosra bővíthető fel, köztük olyan népszerű (már-már elengedhetetlen) eszközökkel, mint a shotgun, az M16-os géppisztoly és a gránátvető. Ehhez jön Deva nyolc különböző pszichikai támadása.

Biztos, ami biztos, az alkotók a Resident Evilből is loptak egy keveset. Eredetinek ugyan nem mondható, de azért jópofa a "Ki-kicsoda könyv", amit a könyvtárból szerezhetünk be. Ez egy teljesen üres dosszié, melyet mi tölthetünk fel oldalakkal. Az eldugott zugokból előkerülő lapok mindenkit – még a legegyszerűbb zombikat is – alaposan jellemzik, minek köszönhetően a gyenge pontjaikról is tudomást szerezhetünk. Emellett olyan "tanulságos" és szórakoztató információk jutnak a birtokunkba, mint például hogy az első észlelt zombi egy sarkkutató volt, aki eltévedt az expedíciójával az Antarktiszon, s minthogy ebből kifolyólag kannibalizmusra adta a fejét, végül emésztési zavarai támadtak... A lapokon kívül találhatunk továbbá még más dokumentumokat is (például egy eretnek jós próféciáit), ezeknek köszönhetően áll össze végül a komplett történet. Egy Harry Grimes nevű sorozatgyilkos a főkolompos, akit két évvel korábban kivégeztek, de megszökött a pokolból. Nem tudom megállni, hogy hozzá ne fűzzem: a sztori "alig" mutat hasonlóságot a Shadow Mannel...

Show must go on!

Jóllehet túl sok eredetiséget nemigen tud felmutatni a Devil Inside, viszont igényességet annál inkább – és ez bőven elég ahhoz, hogy mindenkit magával ragadjon a hangulata. Bravúrosan szép tükrökben láthatjuk viszont magunkat, de az is nagyon hatásos megoldás, ahogy a kamerás követ minket, s megvilágítja nekünk a sötét zugokat. Apropó, kamerás: nem tudom, mennyire vannak megfizetve a szóban forgó csatornánál az operatőrök, mindenesetre igencsak beleválό fickók. Ha egy zombi harapdálja a fülüket, akkor is rendületlenül nyomják a felvételt, arra várván, hogy mi intézkedjünk az érdekükben. Nem feltétlenül muszáj odafigyelnünk a jajgatásukra: ha el is haláloznának, hamarosan kerül másik...

Eléggé meglepődtem azon is, hogy még a "Tomb Raider-es" repkedő nézet kamerája is hogy ki van dolgozva. Mármint maga a kamera. Először azt hittem, hogy csak valami hiba az a miniatűr helikopter, amit időnként feltűnni láttam, s csak idővel kapcsoltam, miről is van szó.

Hát igen: grafikailag csúcs a játék, és még a sebességgel sincs különösebb gond. Egy horror esetében persze a zörejek sem elhanyagolhatók. Sajnos a lépéshangok nem túl találóak (mindenhol ugyanúgy kopog a cipőnk), viszont az igen életszerű, ahogy a futás után Dave liheg, vagy ahogy bent a kastély síri csendjében az óraketyegést hallani. A zombik hörgése is elég hátborzongató. A rettegést csak az oldja némileg, hogy Dave rádión tartja a kapcsolatot a stúdióval. Az adásba néha az is behallatszik, ahogy a rendező ad utasításokat a vágóasztalnál, ami újabb adalék a sajátos atmoszférához. A dialógusok és a szinkronszínészek teljesítménye ha nem is feltétlenül Oscar-díjas, de azért többnyire igen színvonalasnak mondható. Lucifer ördögi hangját említhetném példának (hősnőnk holmi halandzsa nyelven és latinul társalog a Mesterével).

Az egeres célzás a lézeres keresővel kiegészülve nagyon el van találva. Viszont két zavaró jelenséget meg kell említenem az irányításból. Először is nem értem, miért nincs ugrás gomb? Vagy ha már nem vették erre a fáradságot, hát miért nem oldották meg, hogy az emberünk ki tudjon mászni egy bokáig érő vályúból? Nevetséges, hogy lefektetett deszkapallókat kell használnunk, ha ki akarunk lépni a hall kútjából. A másik dolog az ajtók nyitása: számtalanszor előfordult, hogy beragadtam egy ajtó mögé, s vissza kellett csuknom, csakhogy újra kinyithassam – merthogy hátrálni sem tudtam, ugyanis a sarkamban meg ott lihegett a kamerás. Valahogy ezt a problémát is orvosolni kellett volna.

Na persze ezek azért annyira nem súlyos hibák. De hát mi tehetnék: mást nem tudtam kiemelni, mert amúgy a játék majdhogynem tökéletes. Több hektónyi vér, leszakadó testrészek, pánikkeltő sötét szobák: mindez több, mint elég a kiemelkedő nézettségi indexhez. Hogy áldja meg őket a Szonda Ipsos!

V.Z.

Rokon lelkek

Shadowman
Remek hangulatú horrorshow lélekgyűjtéssel és egyéb misztikus dolgokkal egybekötve, amelyben a legszebb az volt, hogy Acclaimék nem PlayStation-átiratot nyomtak a kezünkbe. (ld. 576 '99/10 – 92%)

Resident Evil 2
Minden horrorjátékok doyenje, amely máig is rekorder az egy frame-re eső zombikban és vérben (ld. 576 '99/3 – 93%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■

summa summarum

Reklám után még egyszer-kétszer visszajöhetne...

végítélet

88%

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 48x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

INTERNET

KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS
3000,- FT/HÓ

Celeron 466MHz Nettó ár: 119.900 Ft

Celeron 500MHz Nettó ár: 123.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 466MHz Nettó ár: 169.900 Ft

Celeron 500MHz Nettó ár: 173.900 Ft

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium III 550MHz Nettó ár: 279.900 Ft

Pentium III 700MHz Nettó ár: 339.900 Ft



Az ACOMP Zenith egy Intel Pentium III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury Maxx, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsó sorban az ABIT egyik legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű ATI Expert 2000 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban.
A gép DVD meghajtót tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát.
A rendszer alapját az ABIT alaplapja képezi.

Az ACOMP Base gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 466 vagy 500MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps Fax modem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel is bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával.





Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

NERF ARENABLAST

★ Fröccsöntött Quake, avagy first person shooter pacifistáknak



Miatyánk ki vagy a mennyekbe', mondd csak: melyik ajtón menjek be?!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Visionary Media
Kiadó: Hasbro/Atari
website: www.atari.com
Minimum konfig: P200 MMX, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Mivel már kinőttem abból a korból, amikor minden játékbolt kirakata előtt megálltam bámészkodni, bevallom először nemigen tudtam mire vélni a Nerf ArenaBlastot. Egy first person shooter, ami óvódásoknak készült? Miféle hülyeség már az, hogy műanyag pisztolyokkal kell lövöldözni?! Némileg utánanézve a dolognak megtudtam, honnan fúj a szél: a népszerű "Nerf" játékfegyvereit propagálja ekképpen a Hasbro.

A játék a mostanában oly népszerű "arénás" metóduson alapul, tehát – akár az Unreal Tournamentben vagy a Quake 3 Arenában – a feladatunk annyi, hogy a közeljövő kegyetlen arénáiban halomra lőjük az ellenfeleket. Bár ez esetben azok az arénák nem is olyan kegyetlenek, lévén vért nem látni – az elhullók például csak egyszerűen kiteleportálódnak a pályáról. A helyszín egy virtuális vidámpark, ahol egy négytagú csapat egyik emberét irányíthatjuk, és a Twister nevű amatőr teamet kell a győzelemhez segítenünk hat profi csapattal szemben.

A szabályok

Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy van egy nagy tér, és onnan nyílnak az arénák. Kezdetben csak egy aréna van nyitva, plusz egy gyakorlóhelyszín. Minden aréna egy-egy profi csapathoz tartozik, amelyek valamennyire jellegzetes stílusjegyeket hordoznak magukon – de erről majd később, mindenekelőtt lássuk a szabályokat!

A térről nyíló kapukon – illetve a mögöttük elhelyezkedő teleportokon – keresztül először mindig egy előszobába jutunk. Ezekben van egy eredményjelző tábla, továbbá van három kapu (esetleg még egy bónusz-kapu), ami három versenytípushoz vezet.

Közülük a Point Blast teljesen szokványos deathmatch menetnek felel meg. Igazából mondjuk nem tudom, miért csapatokról beszélünk, mert miután szereplőt választottunk, nincs is több dolgunk a társulat többi tagjával: a Twisterst mindvégig egyedül fogjuk képviselni. A Point Blast-menetek igen egyszerű a mottója: mindenre lőni, ami mozog. Plusz még arra is, ami nem, ugyanis néhány nehezen kiszúrható helyen céltáblák is vannak. A találatokért pontokat

Né' má', hogy néz ki! Egyértelmű, hogy azonnal fejbe kell lőni!


Egy hárompontos kísérlet, amiből akár ezer is lehet

kapunk, melyek a találat minőségétől függően különböző mértékűek lehetnek. Egy ellenfél eltalálásáért minimum 25 pont jár, de ha pontosan a mellén lévő jelet trafáljuk telibe, akkor a pontszám lehet akár 100 is. Ha valakit kivonunk a forgalomból, az mindig elejt egy bónusz összeget, amit gyorsan fel kell vennünk. Ez szintén különböző nagyságú lehet, annak függvényében, hogy hol állt a mezőnyben az adott ellenfél. Ha például az elsőt lőjük ki, az 1000 pontot hagy maga után, ha pedig a harmadikat, akkor az 500-at. A Point Blast menetek 10 percig tartanak: amikor az idő lejár, az nyer, akinek a legtöbb pontja van. A meccseket hangosbemondón keresztül folyamatosan közvetíti egy hang, így mindig tudjuk, hogy mikor és ki vette át a vezetést.

A Speed Blast egy meglehetősen furcsa futóverseny. Hét színes, számozott zászló van a pályán elhelyezve, melyeket sorban kell érintenünk. Az nyer, aki elsőként ér el az arany színű zászlóhoz. Természetesen a többiekkel való kibabrálás abszolúte megengedett, bár ha már tudjuk az útvonalat, enélkül is könnyen elhúzhatunk a mezőnytől. Tájékozódni a falakra rajzolt színes nyilak segítségével tudunk, jóllehet eleinte nem árt magunk elé engedni egy ellenfelet, hogy az mutassa a pontos útirányt. Így azt is megtudhatjuk, miket kell esetleg használni útközben. (Például egy liftet, dobbantót, stb.)

A harmadik játéktípusnál, a Blast Ballnál egy újabb sportággal, a kosárlabdával házasították össze a harcot. Az arénában véletlenszerűen bukkannak fel a színes labdák, amiket össze kell gyűjteni, majd egy speciális labdakilövővel a pályán kijelölt célba (lyukba) kell belőni. Általában két ilyen lyuk van a pályán – ha nem találnánk őket, megint csak a többiekre érdemes hagyatkozni. Minden szín különböző mennyiségű pontot ér, de a legfontosabb az arany színű labda, ami csak azt követően jelenik meg, hogy valamelyik játékos már az összes többi labdát célba juttatta. Természetesen az nyer, akinek elsőként sikerül mind a hét színt "bezsákolnia".

Az arénák

Ahhoz, hogy az aktuális arénából továbbléphessünk, mindhárom versenyen legalább dobogós helyezést kell elérnünk. Az első aréna a Tribe csapat "otthona", mely a kevés külső helyszínek egyike: füves terület, vastag törzsű fákkal és egy kis vízzel. Az Orbital Arena ennek homlokegyenest az ellenkezője: egy űrállomáson helyezkedik el, minek köszönhetően a súlytalanság okozhat némi problémát. Utána jön a Barracuda Park az óceán mélyén, szerteágazó folyosókkal, vízesésekkel, majd egy aszteroidára kerülünk, ahol könnyen kieshetünk az űrbe. Még mindig az űrben (pontosabban a Holdon) található az ötödik aréna, ahol a bolygófelszínen, illetve bányaféleségekben folyik a harc, majd visszakerülünk a Földre, és New York-i felhőkarcolók árnyékában ropognak a fegyverek. Végül az utolsó aréna a kihíváshoz mérten a legnagyobb: egy hatalmas amfiteátrumban, és az azt körülvevő folyosókon irthatjuk az ellent.

Az arénák felépítése nem rossz, csak épp a használható tereptárgyakat találtam kevésnek. A pallók és lépcsők egyhangúságát elég ritkán töri meg egy lift vagy egy "dobbantó". Titkos helyekből sincs sok, ráadásul amik vannak, azok sem túl titkosak: jókora kerekekbe kell belelőnünk a feltárásukhoz. A nehezebben elérhető pontokon amúgy értékes cuccok rejtőznek: úgymint energiapakk, lőszer, pajzs, dupla tűzerő, futó- vagy épp ugrócipő.

Értékelés

Hát kérem egy ilyen "jópofa", "aranyos" játék ez a Nerf ArenaBlast... De most


Hideg téli éjszakákon mindent megpirítok, hogy ne fázzak

Rokon lelkek

South Park
Az Acclaim próbálkozása, hogy Quake-et csináljon a bölcsiseknek. Legalább megpróbálták... (ld. 576 '99/4 – 66%)

Unreal Tournament
Az engine ellenére ez egy roppant távoli rokon, amely valószínűleg bármilyen úri társaságban letagadja, hogy ehhez a tékozló fiúhoz bármi köze is lenne. (jó, jó, szégyen, de nem teszteltük...)

frankón: ki az, aki erre vágyik? Ki az, aki idétlen szeplős kölykökkel akar hadakozni? Ki az, aki a 2000. évben még mindig Doom-stílusú, csiricsáré színű, szögletes folyosókon akar harcolni? Akkor, ami-kor már mindenki az Unreal Tournament-tel és a "társaival" nyomul?

Noha a Nerf ArenaBlast is az Unreal engine-jével készült, szakadéknyi a távolság a két játék között. Míg az Unreal alkotói megszámlálhatatlan textúrával burkolt külső és belső területtel kápráztatták el a játékost, addig ezúttal jóformán csak lens flare effektusok vakítják az embert. Az Unreal Tournamentből kapásból az emlékezetembe tudok idézni néhány pályát, jóllehet már vagy egy hónapja nem Unrealoztam – ezek az arénák meg teljesen "egybefolynak", pedig e sorok írásakor még öt perce sincs, hogy kilőttem az utolsó patront. Az óceán alatt, vagy épp a holdon: tökmindegy – mint ahogy kezdetleges felhőkarcolók még csak a legcsekélyebb érzetét sem keltik New York városának. Semmi jellegzetesség nincs a pályákon – a nagyobb felbontású és szebben megrajzolt (ám az Unrealnek közelébe sem érő) textúráktól eltekintve tényleg visszatértünk a Doom korszakba.

Hiába vannak az amúgy jól megtervezett arénák, a Nerf ArenaBlastnak semmi hangulata nincs. A hálózati játéknál – szintén ebből kifolyólag – ugyanez a helyzet. Lehet, hogy az újdonság varázsa miatt most egy kicsit megélénkül a forgalom a "Nerfes" szervereken, de abban biztos vagyok, hogy heteken belül mindenki visszatér inkább a jó öreg Unreal Tournamenthez vagy a Quake 3 Arenahoz. Már csak azért is, mert a multiplayer játékokon belül nincs kooperatív mód.

Az újfajta üzemmódok sem lendítenek sokat a szavatosságon. A futóversenynek például vajmi kevés értelmét látom. Miután megtanultuk, merre és hogyan kell lefutni a távot, semmibe nem kerül a győzelem. Az ellenfelek elvacakolnak egymással, ráadásul az intelligenciájuk sem éppen briliáns. Hiába a négy választható nehézségi szint, a számítógépes versenyzők nehezen mérik fel a kedvező útvonalat, abból adódóan sokszor leesnek a magaslatokról, illetve beszorulnak a sarkokba.

A legjobban az lepett meg, hogy az Internetes médiákban milyen pozitív visszhangja van a játéknak. "Mindenkinek tetszeni fog, aki eddig a vér miatt nem játszott first-person shooterekkel." – hangoztatják. Nos, ennél hülyébb szöveget eddig keveset hallottam. Talán van olyan ember, aki leül a számítógép elé lövöldözni, de nem akar vért látni? Ez olyan, mint amikor valaki horrorfilmet néz, de a kényes jeleneteknél becsukja a szemét. Hát szóval nevezzenek inkább amorálisnak, de gyűlölöm a képmutatást, úgyhogy én nem csatlakozom azokhoz, akik ujjongva üdvözlik ezt az úgymond humánus játékmenetet. Bárki bármit is mond, a lövöldözős játékok műfaja már csak olyan, mint az angol bélszín: véresen jó. Szerintem maradjanak csak a játékpisztolyok a virtuális téren kívül a rideg valóságban – úgyis egyre kevesebbet vannak a gyerekek szabad levegőn.

V.Z.



Zászlók a szélben. (Elszaladt a házfalon!) Már tudjuk, miért röhögnek az angyalok!

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Barbie baba horrorszínháza kissé műanyag ízű lett

végítélet

65%

A vérfagyasztó arzenál

A játékban fellelhető fegyverek az Unrealra emlékeztetik az embert – már ami a kategóriákat illeti. (Ez persze nem véletlen, hiszen az Unreal engine-t használ a játék.) Ettől eltekintve valami olyasfajta súlyosságú fenyegetést hordoznak, mint mondjuk egy Kinder-tojás. A kategória hagyományainak megfelelően tíz fegyverrel ijesztgethetjük a szembejövőket (ha nem ijed meg, akkor nekiadod):



Secretshot II
Tapadókorongos pisztoly örök lőszerrel. Az alternatív tűzzel narancsszínű lövedékeket lődözhetünk, amik lassabbak, de találatnál több pontot érnek.

Scattershot
Ez a fegyver kisebb galacsinokat lő ki – effektíve olyan, mint egy shotgun. Az alternatív tűzzel nagyobb szórással, nagyobb tűzerővel durrogtathatunk.

Ballzooka
A "rettenetes" teniszlabda-vető. Az alternatív tüzeléssel holmi ragacs lőhető ki, amibe belelépve az ellenfél egyszerűen leragad.

Wildfire
Tapadókorongos gyorstüzelő, az alapfegyver változata. Ha az alternatív tűzgombot használjuk, 10 lövedéket lőhetünk ki egyszerre.

Pulsator
Ezzel dupla teniszlabdákkal lövöldözhetünk, s kiüthetjük vele az ellenfél kezéből a fegyvert. Alternatív tűzzel teniszlabdás gyorstüzelővé válik.

Hyperstrike
A nagy "pukkanóerejű" strandlabdákkal aknásítani lehet. Az alternatív tűzzel távirányítással robbanthatjuk az utoljára elpotyogtatott labdákat.

Triple Strike
Lassú, de annál hatásosabb fegyver. Nagy hatótávolságban leszívja a védőöltözetek energiáját. Alternatívaként egyszerre három rakéta is kilőhető.

Sidewinder
Apró, pattogó diszkeket lövöldözik, amik mandinerből visszaüthetnek. Az alternatív tűzzel viszont a lövedéken kamera lesz, tehát távirányíthatjuk is.

Hyperstrike
Ezzel egy Nerf rakétát lőhetünk ki, ami csak a tűzvonalában halálos, magyarul pontosan kell célozni vele. Az alternatív tűzzel a távcsövet vehetjük igénybe.

Whomper
Hasonló a Quake BFG fegyveréhez. Lassan mozgó, nagy gömböt lő ki, mely nagy sugárban pusztít. Alternatív tűzzel felgyorsíthatjuk a gömböt, de úgy félúton megsemmisül.

ALIEN NATION

★ Ahová lépek, mindenféle népek. Hm, szépek...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: JoWood
Kiadó: Infogrames
website: www.jowood.at
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P233, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: soros, LAN, Internet


Két gólya a galaktikus Tóth Kocsmában

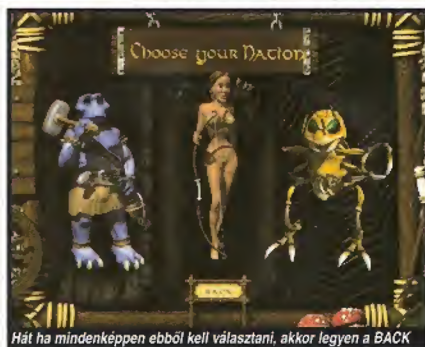
A Settlers-sorozat által meghatározott játékstílus érdekes vadhajtás a real-time stratégiai játékok családfáján. Ezekben a programokban embereink jóléte és gazdasági fejlődése legalább olyan fontos, mint a területfoglalás és a harc, tehát a játékmenet jóval bonyolultabb és akciószegényebb, mint például egy Starcraft-klón esetében. Az utóbbi időkben a kiadók kissé elhanyagolták ezt a vonalat (a Settlers 3 óta nem is érkezett említésre méltó klón), ám most osztrák sógorainktól megérkezett az Alien Nations (német címén Die Völker, Amerikában pedig Amazons and Aliens név alatt fut, csak hogy egyszerűbb legyen a dolog), amire érdemes egy pillantást vetni – már csak idióta kerettörténete miatt is.

Csavargólyák akcióban

Azt már egy ideje tudjuk, hogy nem a gólya hozza a gyereket (akinek esetleg újat mondtam volna ezzel, az sürgősen jelentkezzen továbbképzésre a szerkesztőség címén). **(Khm. Ehhez azért szeretnék annyit hozzátenni, hogy kelep-kelep – CoVboy)** Az viszont talán még Darwin számára is új lehet, hogy a gólyák (méghozzá űrgólyák!) röptetik az Istenke által megteremtett fajokat a bolygókra (ne tessék ilyen csúnyán nézni, tényleg így indul a játék sztorija)... A jómadarak általában rendben le is szállítják az "árut", már ha per pillanat éppen józanok. Ez azonban igen ritkán fordul elő, lévén, hogy az új küldeményeket az erre a célra fenntartott űrbárokban várják hosszúcsőrű barátaink, ahol rendőrnyelven szólva, igen hamar megtörténik az "erős alkoholos befolyásoltság alá kerülés tényállása". A részeg gólyák pedig gyakran tesznek hülyeségeket (aki volt már gólyatáborban, annak lehet a témában némi halványan derengő emléke), például ugyanarra a bolygóra dobnak le három, egymástól abszolúte különböző fajt. Az újonnan letelepített népek ekkor már csak saját magukra számíthatnak: meg kell küzdeniük egymással a bolygó feletti uralomért.

Három dudás egy csárdában

Az Alien Nations népei már ismerősek lehetnek más RTS-ekből, mivel a készítők gyakorlatilag mindegyiket koppintották valahonnan. A kék bőrű, két lábon járó, vízilovakra emlékeztető békés pimmonok a kőművesség mesterei, akik a testkontroll szabályaira fittyet hányva gombán élnek, és az abból készült ital (ha úgy tetszik, pimmonádé) a kedvenc csemegéjük. A formás amazonok feminista társadalma jobbára vadászattal foglalkozik, ugyanakkor a csokoládét és a sütit sem vetik meg (hogy hogyan szaporodnak férfiak nélkül, arról nem szól a fáma, spermabank ugyanis nincs az épületek között). Végül, de nem utolsósorban a sajkhik agresszív ízeltlábú lények (ááá, egy picit sem emlékeztetnek a zergekre), a harcmező urai, akik egy-egy jó lárvavacsora után szívesen elszívnak egy – szintén lárvából készült – szivart (amihez az alapanyagot nyilván a lárvaházakban tenyésztik). Az első olvasásra biztató változatosság sajnálatos módon a játékban igen korlátozottan jelentkezik. Az épületek és a népek speciális kajái csak kinézetben térnek el egymástól, és egyedi egységből is roppant kevés van raktáron. A fajok mesterséges intelligenciájában sem láttam különbséget: például okáért a legbékésebbnek kikiáltott pimmonok azonnal besegítettek, amikor egyszer sajkhi seregemmel megtámadtam az amazonok városát. Egy szó, mint száz: mindhárom néppel ugyanazokat a mód-



Hát ha mindenképpen ebből kell választani, akkor legyen a BACK

Rokon lelkek

Settlers 3.
A real-time stratégiák e szűkebb kategóriájának névadója, egyben harmadik részével a királya is. Egyéb kommentár talán nem is szükséges. (ld. 576'98/12 – 92%)

Knights & Merchants
Kiköpött Settlers, kicsit talán még aprólékosabb grafikai kidolgozással, cserébe viszont néha kicsit kótyagos engine-bugokkal. (ld. 576'98/10 – 82%)

szereket, fogásokat használva kell játszanunk, gyakorlatilag tehát mindegy, hogy kit választunk – ez azért elég nagy szarvashiba két évvel a Starcraft után. Mégsem ez a program legnagyobb negatívuma: a lassú, átgondolatlan és már-már élvezhetetlen játékmenet az, ami hidegre teszi az Alien Nationst.

Szívassuk egymást, gyerekek!

Ahogy az már az ilyen játékokban lenni szokott, többféle nyersanyag létezik, és mindegyikhez külön munkást kell kiképezni. A fa és a kő az építkezéshez kell, a kaja egységeink ellátásához, míg a pénz, a való élet mintájára mindenhez. Az első három erőforrással nem is lenne gond: bányászokat, favágókat, vadászokat, földműveseket képezhetünk ki, gomba-, kakaó- és lárvafarmokat építhetünk, sőt, kaját még az egyszerű cipekedő munkásaink is termelhetnek a vadon gyümölcseiből. A pénzzel kapcsolatos játékelemeket azonban rosszabbul nem is oldhatták volna meg a készítők. Ezt a nyersanyagot ugyanis csak és kizárólag egységeink után kapjuk adó formájában, bizonyos időszakonként – semmilyen más módon nem "gyárthatunk" pénzt. Ez azért volt nagy butaság, mert az épületek fenntartásához és minden felmerülő probléma megoldásához pénzre van szükség, méghozzá elég sokra. Példa: egy átlagos játék úgy indul, hogy felhúzzuk a létfontosságú épületeket (laboratórium az új találmányok felfedezéséhez, iskola az egységek kiképzéséhez, farmok speciális kajákhoz plusz rengeteg lakóépület, hogy azért szép számmal legyenek adófizetőink), kiképezzük a munkásokat, és megkezdődik a gyűjtögetés. Egy idő után városkánkban megjelenik az első bűnöző (elvileg az unatkozó munkásból lesz bűnöző, de gyakorlatilag egy bizonyos pontnál mindig kapunk egyet-kettőt a nyakunkba). Ekkor beállítjuk, hogy az adó mennyi százaléka fordítódjon kutatásra, felfedezzük a törvényt, építünk egy rendőrőrsöt, kiképzünk egy rendőrt (mindezt elképesztő mennyiségű pénzekért), és ráeresztjük a bűnözőre, aki addigra már puszta unaloműzésként is megölt egy-két derék adófizetőt. Ekkor elkezd nyavalyogni a nép, hogy kocsma kell neki (ez mondjuk érthető igény). Nosza, építünk egyet, kiképezzük a kocsmárost, stb. Ugyanezt eljátsszuk még néhány épülettel (újságosstand, cirkusz stb.), és egyszer csak oda jutunk, hogy több pénz megy el fenntartási költségre, mint amennyi az adóbevételünk. Ekkor gyártunk még néhány lakóépületet, és helyreáll a rend. Igen ám, de egy idő után újabb hiszti jön a néptől: aggyunk má' vissza valamit az adóból. (Az ilyenek próbálkoznának csak egyszer az APEH-nél, olyan revíziót kapnának a nyakukba...!) Beállítjuk a megfelelő százalékot, és nagy meglepetésünkre kiderül, hogy ismét veszteségesek vagyunk (ezt a százalékot egyébként a játékban folyamatosan növelnünk kell, amint stabilizálódik anyagi helyzetünk). Újabb lakóépületek után kiderül, hogy nassolnivalót kíván a nemzet (pimmonádé, süti, illetve lárvaszivar). Farm, termesztés, veszteség, újabb lakóépületek, és így tovább. Ez az idegesítő, 'kettőt előre, egyet hátra'-ritmus a játék egészére jellemző. A nép mindig síránkozik valamiért, pénzügyi helyzetünk állandóan katasztrofális, miközben folyamatosan építjük a lakóházakat, és a városunk addig nő, amíg össze nem ér egy másik nép városával. Ekkor harci épületekkel és egységekkel folytatódik a bűvészkedés, amíg sikerül végre lenyomnunk az ellent. Ez a legkisebb pályákon is eltart két-három óráig, aminek legalább a háromnegyede ásítozással és a pénzügyi helyzet miatti idegeskedéssel telik el. Összegezve az eddigieket: nekem kifejezetten az volt az érzésem, hogy a 75 különböző épület, 85 foglalkozás, és a több mint száz találmány mind-mind csak újabb szívatási lehetőség a játékosnak. Akkor akadtam ki a legjobban, amikor a pimmonok elkezdtek csokitortát követelni, amit ugyebár az amazonok gyártanak. Ekkor fel kellett találnom a kereskedelmet csak azért, hogy csereberélni tudjak az édesszájú hölgyeményekkel, de pénzt kereskedelem révén sem lehetett kiverni a játékból.


Kicsit Settlers-szerű határvidék. Mindenesetre a pimaszság odaát van


Furcsa egy népség ez: a boldogságukhoz rendőr hiányzik


Amazon.com, a legjobban álcázott internetes pofonáruház

Sok a baj...

A játékmenet mellett néhány kisebb hiba is gondoskodik arról, hogy néhány hónap múlva már ne is emlékezzünk az Alien Nationsre. A munkások minden nyersanyagot a központba és a raktárakba szállítanak, közvetlenül az építkezések helyére sohasem. Ennek köszönhetően az említett épületek környékén egy nagykörúti frontális csőtörést megszégyenítő gyönyörű dugók alakulhatnak ki, ami egyrészt tovább lassítja a játékot, másrészt tökéletesen átláthatatlanná teszi. Utóbbi jelző a csatákra is áll, ugyanis a fák és épületek árnyékában (különösen az ellenséges városokban, ahol a lehető legsűrűbben helyezik el az épületeket) szinte teljesen eltűnnek egységeink, ami igencsak megnehezíti az irányítást. A mesterséges intelligenciáról már végre jót is mondhatok, mert a nagy tömegdugók ellenére az útkereső rutinok és az ellenséges stratégiák is megütik az elvárható színvonalat. A pályák viszont kritikán aluliak: "se íze, se bűze"-típusú térképek (fajonként tíz-tíz darab), amelyeket igen nehéz megkülönböztetni egymástól.

Amiért nagyon sajnálom ezt a játékot, az a kivitelezés. A grafikusok ugyanis nagyszerű munkát végeztek, az épületek és az egységek egytől-egyig gyönyörűek, ezen a téren egyedül a tájelemek szegényességére (egy-két leölhető állatka, némi gyér növényzet) és a háttér egyhangúságára lehet panasz (bár utóbbinál pár jól eltalált textúra segítségével sikerült 3D-látszatot kelteni). A zene is kellemes kis lenne, ha nemcsak néhány track-et készítettek volna a játékhoz. A legnagyobb baj azonban mindenképpen a játékmenet, ami miatt komoly játékra alkalmatlannak tartom az Alien Nationst, úgy hadjárat, mint három személyes multiplayer módban (pedig utóbbi véletlenszerűen generált pályákat is tartalmaz). A JoWood ezúttal sem alkotott maradandót, ennél az amatőr munkánál még előző zsengéjük, az Industry Giant is jobb volt. Csak az próbálja ki, akinek az idegei a budafoki kábelgyárban készültek. Én a magam részéről minden grafikai gyönyörűség ellenére maradok a Settlerseknél. Ott játék is van, nemcsak szép épületek és egységek.

Stöki


Megint nem a gyengébb nem győzött

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hát a Settlers trónja ettől nem került veszélybe

végítélet

70%

FORCE COMMANDER

★ Valami szörnyű zavart érzek az Erőben...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Ronin Entertainment
Kiadó: Lucasarts/Activision
website: www.forcecommander.com
Minimum konfig: P266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 450, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet



Yáy! Ha így fest a táj, ideje mihamarabb ewokuálni innen...



Kombinált fegyvermi akció

A Star Wars filmek világára épülő játékok szép karriert futottak be szinte már minden platformon, és gyakorlatilag minden műfajban képviseltették magukat. Láthattunk már Star Wars-akciójátékot, Quake-klónt, versenyszimulátort, interaktív mozit, sőt, még Star Wars-sakkot is. Egyedül a stratégiai játékok területe maradt eddig viszonylag szűz (ha a felejthető Rebelliont nem számítjuk), holott a téma ordít az RTS-ként való feldolgozásért. Lucas bácsi ezt felismerve készíttette el a Force Commandert, ám valami zavar lehetett az Erőben, mert a nagy reményekkel kecsegtető játék idejétmúlt, mint a Millenium Falcon, és körülbelül olyan szinten égeti le a Lucasartsot, mint ahogy azt a megboldogult Dune 2000 tette anno a Westwooddal.

A program hírével már évekkel ezelőtt felcsigázták a Star Wars-fanokat, és 1998 tavaszán, az E3-n már konkrét ígéretek is elhangzottak a játék befejezését illetően. Ekkor még egy készülő 2D-s stratégiával kecsegtették a játékosokat (ebben bizonyára közrejátszott a Starcraft nagy sikere is), majd, miután az 1999 őszi, sokadszorra eltolt határidőt sem sikerült teljesíteni, kiderült, hogy Lucasék az új szelek hatására időközben áttervezték az egész programot, amely így 3D-motorral fog tündökölni. A márciusra tervezett megjelenést ezúttal sikerült elér-ni, ám a játékot elnézegetve jobb lett volna, ha még egy évet rászánnak a fejlesztésre (esetleg maradnak a 2D-s verziónál)...



Egy jedi közmondás szerint: sok Luke disznót győz. Csak néha a disznók vannak többen

A sztori visszatér

A Force Commander történetileg az eredeti trilógia cselekményét öleli fel és mutatja be egy ifjú birodalmi tiszt, Brenn Tantor karrierjén keresztül, tehát az Episode I übergagyi gunganjaitól ezúttal szerencsére nyugtunk lesz. A filmben látott jól ismert felszíni akciók mellett (droidkeresés a Tatooine-on, hothi csata, endori partizánakció) olyan küldetésekre is lehetőség nyílik, amelyek lazábban kapcsolódnak a trilógia történetéhez (példának okáért egy ízben a birodalmiak elkapják Luke-ot, és nekünk kell kiszabadítanunk). Egy-két kivétellel a helyszínek és a szereplők is ismerősek lesznek a filmekből és a regényekből. Az említetteken kívül a negyedik Yavin hold, Coruscant, Sarapin, valamint néhány új bolygó is kénytelen lesz elszenvedni parancsnoki ténykedésünket, és az összes fontosabb karakterrel dolgunk akad majd a játék során (még az öreg gumimatracfújót, Darth Vadert is irányíthatjuk a hothi csatában). Eddig a dolog rendben is lenne, ám sajnálatos módon nem mi választhatjuk meg, hogy melyik válogatottal játsszuk a meccseket. A küldetések első felét (3 gyakorló + 10 éles küldetés) ugyanis Brenn a birodalom oldalán küzdi végig, majd lelkiismereti okokból (ne kerteljünk, gyenge a legény, ez a helyzet) átáll a lázadókhoz, és onnantól kezdve már a rebellis egységekkel nyomja a maradék 11 missziót (a küldetések nehézségi szintje egyébként összszevissza változik, a birodalmiak sokadik küldetéseként szereplő hothi csata például délutáni sétagalopp). Ez a történetvezetési kényszerpálya rossz ötlet volt a készítőktől: gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki az endori incidenst a birodalmiak szemszögéből is kipróbálta volna, esetleg a lázadókkal megpróbálta volna leverni a hothi birodalmiakat, megváltoztatva a történelmet. Így azonban nincs sok befolyásunk a sztori végkifejletére: brazil szappanoperákat megszégyenítő szirupfaktorral rendelkeznek az utolsó képsorok, amikor Brenn és testvére együtt ünnepelnek, miután kisöpörték a birodalmiakat Coruscantból...

Öreg motoros sokk

A program "háromdimenziósítása" jó ötlet volt a készítőktől (3D-ben nyilván jobban lehet érzékeltetni az arányokat), ám a megvalósítás valami fertelmes lett. Az elavult engine-ben (és egyáltalán a játékban) hemzsegnek a bugok és a hiányosságok, ráadásul olyan alacsony poligonszámot kezel, hogy az valami elképesztő – mintha baltával faragták volna a játékot. Az egységek és a tereptárgyak rondák, szögletesek (a banthák tulajdonképpen nagy böhöm téglák négy kis lábbal), vagy éppen kétdimenziósak (mint Endor fái), arról nem is beszélve, hogy a táj is meglehetősen durva – például a már másfél éves Populous 3 terepmodellezésének a nyomába sem ér. Az ég általában egy egyszerű színátmenet, vagy éppen néhány felhő, ám éppúgy, mint a terepobjektumok, ezek sincsenek animálva – tökéletesen halott hangulatot adnak a pályáknak. A tereptárgyakban sincs sok köszönet, még szerencse, hogy olyan kevés van belőlük: a városok kinézete egyenesen gáz (majdnem sírva fakadtam, amikor megláttam Mos Eisley-t a maga kis kockaházaival), a többmilliós birodalmi főváros, Coruscant pedig még viccnek is rossz. A terep egyébként nem reagál a játék eseményeire (a fák a legnagyobb harcban is állnak, mint a cövek), mint ahogy a hullák sem maradnak a harctéren (egyszerűen elhalványulnak, és eltűnnek, még a több tonnás AT-AT is). A beígért csodálatos 3D-effekteknek nyomát sem látni, mindenhol csak az unalomig ismert villanások, füstök (esetleg egy-két nyamvadt lens flare) fogadják a játékost, tűzgömböt például még egyszer nem produkált a program. Mindezeknek a tetejébe indokolatlanul nagy a játék gépigénye – 64 MB RAM, P300-as és Voodoo2-es alatt nem is érdemes nekiállni (a félreértések elkerülése végett: ilyen masinán is szaggat rendesen, de



már az elviselhető érték alatt). Az utóbbi idők 3D-motorjaira (Omikron, Battlezone 2) visszagondolva egyszerűen nem értem, hogy hogyan képzelhették azt a készítők, hogy ez a silány fércmű megállja a helyét a piaci versenyben... Ilyen motorral szalad (vagy inkább zakatol) tehát a játék, amelynek irányítása sem éppen tökéletes: a 3D-engine kamerakezelése ugyanis igen bonyolult. A zoomolgatás, döntögetés és a különböző tengelyek körüli forgatás együttes, hatékony alkalmazását igen nehéz megszokni, és gyanítom, hogy a kevésbé megszállottak rétegéből sokan nem is lesznek rá képesek. Ennek ellenére nem állítanám, hogy rossz a kamerakezelés, bár első látásra valóban borzasztó. 3-4 órás gyakorlás után azonban rááll az ember keze a megfelelő kombinációkra, így nem lehetetlen úgy nézelődni, ahogy szeretnénk (bár kezdő játékosok számára már az "edzés" is elriasztó tényező lehet). Hibás döntés volt azonban az egérre rakni néhány automatikus kamerafunkciót: "segítségével" tökéletesen átláthatatlan nézeteket lehet produkálni, ezért melegen ajánlom, hogy az egeret csak lövésre és kijelölésre használjuk.

CP World

A játékmenet is tartalmaz néhány(száz) negatívumot. Az első komolyabb buktató a program erőforrás-kezelése. A Force Commanderben elfelejthetjük a gyűjtögetést, az egyetlen nyersanyag (Command Point = parancsnoki pont, a továbbiakban CP) ugyanis egy absztrakt valami, egy megfoghatatlan érték (olyan, mint TJ IQ-ja), amely azt hivatott jelképezni, hogy mennyire vagyunk jó parancsnokok. CP-t kapunk, ha ellenfelet ölünk, teljesítünk valamilyen küldetéscélt, bunkert foglalunk el, szóval, ha tevékenyen részt veszünk abban, hogy a lázadók/birodalmiak írmagját is kiirtsuk a galaxisból. Ebből következik, hogy minél jobban ügyködünk az adott misszióban, annál több CP-t kapunk. Ez a rendszer tehát mindig a nyertesnek kedvez, ami néha nagyon idegesítő tud lenni, és sűrű mentésre ösztökél (ahol hamar betelik az összesen 9 darab mentési hely, és ez újabb idegeskedések forrása lehet). CP-inkből a bolygó körül cirkáló csillagrombolóról hívhatunk le épületeket és egységeket (tehát egységgyártó épületekre sem lesz szükség). Egyszerre csak egy épületet gyárt-

Bugs Index

"Látlak, kis bogár, és mondhatom, hogy elég csúnya vagy..." – énekelte néhány évvel ezelőtt Laár András, pedig akkor még nem is látta a Force Commandert. Szó mi szó, a kis idézet tökéletesen illik a programra, ugyanis a játék hihetetlen méretű "bogárgyűjteménnyel" rendelkezik. A hibákból szedtem össze egy kis csokorra valót, csak hogy tudjátok, mire számítsatok...



Poligon-gondok: A játék leglátványosabb hibáit kétségkívül a rossz poligonkezelés eredményezi. A már Tomb Raider-ből ismert poligon-összeolvadások itt is visszaköszönnek: egységeink félig eltűnnek a terep szögleteiben, a leölt banthak minden ellenállás nélkül dőlnek bele a homokba... (ilyeneket még Lara sem tudott)



Átlátszó trükk: A kamera nem ismeri fel rendesen a poligonobjektumok és a térkép határait. Ennek köszönhetően például belekukucskálhatunk egy homokjáróba (plusz móka, hogy egységeink ilyenkor át-áttűnedeznek a homokjáró textúráin), de ennél sokkal durvább, hogy például lazán át lehet mozogni a ruuli küldetések sziklafalai mögé, és ekkor a sziklán keresztül is figyelemmel kísérhetjük, teszem azt, a következő kanyarban zajló eseményeket. (Sőt, a "sziklafalból" irányítani is tudjuk!)
Irányításbeli zavarok: A kamerairányító billentyűk rossz szokása, hogy néha beragadnak – legalábbis a Force Commander engine-je szerint. Ilyenkor vad keringő kezdődik, vagy éppen egy pillanat alatt eltávolodunk egységeinktől – mondanom sem kell, hogy ez nagyon idegesítő tud lenni harc közben.
Önjelölt egységek: A kijelölésekkel sincs minden rendben. Ha távoli nézetnél rajzolunk a térképre egy téglalapot, akkor még véletlenül sem csak azok az egységek kerülnek kijelölésre, amelyek a téglalapban tartózkodnak, esetleg határosak vele. Neeem, a néhány méterrel arrébb álldogálók is kapnak a jóból, biztos, ami biztos.
Multi-zűrök: A web visszhangzik a felháborodott észrevételektől, miszerint nagyon instabil a Force Commander internetes játékban. Ezt a Lucasarts is elismerte, és ki is adott egy patch-et, amely e hiba mellett a kezelőfelület lassú reagálását is orvosolja. Ezek után talán nem meglepő, hogy az alapverziós mentett állások nem működnek a patch-elt játékkal...
Mission Impossible: Erre a hibára a játék readme fájlja hívja fel a figyelmet. Idézem: *"Ha közvetlenül a küldetés végét jelző legördülő eredménytábla előtt több mint ötször nyomod meg az Escape billentyűt, előfordulhat, hogy a küldetésnek nem lesz befejezése. Ezért kérünk, hogy ne tedd ezt."* No comment.



Össztűz: Végül, de nem utolsósorban, a kedvenc bugom. Az AT-AT másodlagos tüzelési módja (1000 életerőponttal rövidíti meg a célpontot) igen nagy táp, de még tovább fokozható. Ha ugyanis a másodlagos tüzelési mód kiválasztása és a célpont kijelölése után megismételjük még néhányszor ezt a két tevékenységet (kiválasztás-kijelölés), akkor annyiszor 1000 életerőpontnyit lő az AT-AT, amennyiszer ismételtünk. Így akár egy lövéssel végezhetünk egy bázissal, vagy egy pajzsgenerátorral... (Lehet, hogy más egységgel is működik a trükk, én csak az AT-AT-vel próbáltam ki.)

hatunk (ez már a Westwood 2D-s stratégiai játékaiban is ósdi megoldásnak számított), és egyszerre csak két rakománynyi egységet (egy adag könnyű és egy adag nehéz harci alakulatot) hívhatunk le, akármennyi CP-nk van. A rakományoknál tapasztalható komoly következetlenségek tovább szaporítják a ráncokat homlokunkon (három kis AT-ST például ugyanannyi helyet foglal, mint egy több emeletes AT-AT). Rakományt csak a küldetés kezdetének helyére lehet hívni, ami igen nehézkessé teszi az folyamatos erősítés biztosítását: egy-egy harc után ajánlatos bevárni, amíg a kezdőpozícióra érkező új egységek átcaplatnak a pálya túloldalán levő csapatunkhoz, mert ugyebár, ha erősebbek vagyunk, hamarabb leőljük az ellent, és így ő kevesebb CP-t kap... Mondanom sem kell, hogy néha ez igen lelassítja a játékot (már csak ezért is lenne jó, ha állítani lehetne a játék sebességét). A 60-as létszámlimitet sem egészen értem, egy-két küldetésben ez nagyon kevésnek bizonyult, és csak jobban kihangsúlyozta az egységutánpótlás problémáját (sebaj, így legalább nem olyan zavaró, hogy maximum csak 15 egységet rendelhetünk egy csapatba).

Ismeretlen ismerősök

Egységeink közt megtaláljuk a filmtrilógia összes földi egységét, és még néhány újat is (összesen körülbelül 15-15-öt). A birodalmiaknál az ismert AT-ST- és AT-AT lépegetők (ide csak annyi személyes megjegyzést fűznék, hogy: AT-AT AZ ISTEN!!!) mellett köszönthetjük többek között a légvédelemre specializálódott AT-AA-t, a lázadóknál pedig egy új tank

Valahol már láttam...

A főleg űrharcokra építő Star Wars-trilógia kevéske szárazföldi csatája természetesen helyet kapott a játékban. Három nevezetes helyszínt érdemes megemlíteni:



Tatooine: Ezen a sivatagbolygón nőtt fel Luke Skywalker, és itt változott meg az élete mindörökre, amikor a negyedik epizód (Egy új reménység) elején a megszökött robotokat kereső birodalmiak lemészárolták Luke nevelőszüleit. A játékban a kereső birodalmi osztagot irányíthatjuk, méghozzá az első három gyakorlóküldetésben (a már újradigitalizált verzióban látott gyíkszerű hátasokat is lehet használni). Ennek jó néhány tusken és java látja majd kárát, míg végül Ben Kenobi házához is eljuthatunk (az öreget sajnos nem találjuk otthon).



Hoth: Az ötödik epizód (A birodalom visszavág) látványos nagyjelenete, sokak szerint a Star Wars-filmek egyik csúcspontja, amikor a lázadók elmenekítik bázisukat a Hoth nevű jégbolygóról, miközben a birodalmiak már szorgosan lövik őket. Ezt a csatát is a Birodalommal játszhatjuk le, mégpedig a film körülményeihez hűen: a lázadók nyamvadt kis tantaun-lovasokkal és egy-két légsiklóval mennek a nyomasztó birodalmi túlerő (AT-AT lépegetők + aprólék) ellen. Azért csak óvatosan, a siklók ismerik a filmbeli kábeles trükköt, és ha nem figyelünk, semmi perc alatt leszednek egy AT-AT-t.



Endor: Ezen a bolygón játszódik gyakorlatilag a hatodik epizód (A jedi visszatér) második fele, ahol is egy maroknyi lázadó kiiktatja azt a bolygón levő generátort, amely az épülő második Halálcsillag energiapajzsát táplálja. A Force Commanderben ezt a lázadók oldaláról élhetjük át, méghozzá az összes fontosabb rebellis szereplővel (Leia, Han, Luke, Chewbie és a két robot). Mivel a birodalom itt is túlerőben van, csak a filmben is alkalmazott módszerekkel érhetünk el sikert (ewok szövetségeseket kell keresni, birodalmi járműveket foglalni, észrevétlenül lopakodni stb).

és a fotontorpedó-vető érdemel említést. Az új egységeknél szerencsére konzekvensek voltak Lucasék: az AT-AA szintén lépegető (remekül beleillik a birodalmi armadába), a lázadók kütyüi pedig egységes, a homoksiklóra emlékeztető designt kaptak. Szépnek azonban semmiképpen nem nevezhetők, mert például a birodalmi gyalogosszállító kocsi hatszögletű "kerekeken" gurul, szóval kicsit rázós lehet az út a háborúba... Néhány, bolygófelszínen bevethető repülő egység is szerepel az egységpalettán, így parázs TIE Fighter-légsikló, esetleg TIE Bomber-Y-Wing csatákat is vívhatunk – ez igen jó döntés volt Lucaséktól, érezni, hogy repülők nélkül sokkal üresebb lenne a játék. Egységeinknek nevet is adhatunk (én a Zeta-különítményt rögtön át is neveztem CoVboy-osztagra, de ettől nem produkáltak fényesebben a harcmezőn), és a túlélt csaták után tapasztalati pontokat is kapnak, ami harci értékeiken módosít (a nagy egységhalandóság miatt erre nem érdemes stratégiát építeni). Ezenkívül néhány egység rendelkezik speciális támadási móddal, amely általában valami nagy tápot jelent, ugyanakkor csak bizonyos időközönként alkalmazható (például okáért, a légsiklónál ez a filmből ismert vontatókábel, amely az AT-AT-k végzete volt a hothi csatában). Az alakulatok mozgásával sincs különösebb baj, mindig megtalálják a legrövidebb utat a célponthoz (mondjuk, ez nagyban köszönhető az egyszerű tervezésű pályáknak), bár azt jó, ha figyelembe vesszük, hogy a kisebb dombokon vígan átmásznak a gyalogosaink, ugyanakkor a gépeknek ezeket meg kell kerülniük. Igazából tehát az egységekkel minden rendben is lenne, ha megfelelően reagálnának egymásra. Embereink és járgányaink ugyanis mindenáron ki akarják kerülni azt, aki az útjukban áll, így egy AT-AT lépegetőt teljesen meg lehet hülyíteni azzal, ha lázadó gyalogosokkal vesszük körül: szegény nem tudja, hogy merre törjön ki, de a világért sem lépne rá az alatta lábatlankodó gyalogosokra...

Birodalomból jeles

A játék multiplayerben (max. 4 játékos) és skirmishben sem bizonyított kellően. Ugyan a készítők megpróbáltak némi egyensúlyt vinni a játékba, a 60-as létszámmaximummal nem számoltak. Hiába rendelkezik a lázadók legtöbb egysége regenerálódó pajzzsal, hiába vannak csak nekik javító és gyógyító egységeik – a 60-as számot hamar eléri mindkét fél, és mivel a birodalmiak jóval erősebb fegyverekkel rendelkeznek, hosszú játékban biztosra vehető a győzelmük. Rövid játékban a gyalogos rush szinte kötelező lépés mindkét oldalról, mivel csak a gyalogosok képesek épületeket foglalni – kérdés, hogy melyik fél osztagja ér előbb oda a másik bázisához (az amerikaiak – nagyon találóan – elnevezték ezt a módszert rush'n'pray-nek, ami körülbelül "rohamozz és imádkozz"-nak felel meg). A kezdeti lépéseken egyébként is nagyon sok múlik, főleg, ha sok CP-vel kezdünk. Ha az ellenség rögtön repülő egységeket gyárt, míg mi gyalogosokra "gyúrunk", könnyen hátrányba kerülhetünk. Ugyanakkor ha légvédelmi tornyokat építünk, lehetséges, hogy az ellen felbukkan három AT-AT-vel (már a játék elején!), és pillanatok alatt szétszedi a bázist. Szóval a szerencse bőven közrejátszik abban, hogy ki nyer, és ez a CP-rendszerrel megfejelve (annak jó, aki amúgy is nyerésben van) csalódott hümmögéseket váltott ki belőlem, és a 8 darab multiplayer pályától sem estem hanyatt.

Erő-tlen próbálkozás

A kivitelezés grafikai oldalát az enginenél már szidtam eleget, ám egy kicsit még visszatérnék a látványhoz, hogy a kezelőfelületről is leszedjem a keresztvizet. Ez a borzadály, ami a képernyő alsó 35%-át elfoglalja, elrettentő példaként szolgálhat a világ játékfejlesztőinek: így NE tervezzetek! Ez az elmodósott, szegényes kis vacak a játék legszégyenletesebb eleme: az egységek képe kidolgozatlan, a felülnézeti kistérkép a Commodore-korszakot idézi, ráadásul az egész interface baromi lassan reagál az egérkattintásokra. Hasonló színvonalon mozognak a kijelölést mutató hasábok, amelyek tökéletesen alkalmasak arra, hogy belerondítsanak az amúgy sem szép összképbe. Az átvezető mozik sem állnak a helyzet magaslatán: szépek, szépek, de 2000 derekán talán már nem a képernyő egyharmadát elfoglaló filmekben kellene gondolkodni. Zenei oldalról végre dicsérni is tudom a játékot, bár nincs 3D hanghatás, amit ettől a játéktól azért elvártam volna. Az ismerős, de átdolgozott dallamok azonban így is megdobogtatják a rajongói szíveket (nekem különösen a rockos gitárhangzással átdolgozott Imperial March tetszett), és a filmben is hallott hanghatásokkal (TIE-vadászok hangja, lézerek süvítése, stb.) együtt visszaadják az IGAZI, még a Baljós Árnyak előtti Star Wars-hangulatot. Ezzel együtt a játékot még megveszekedett Star Wars-fanoknak sem ajánlom, mert fél pálya után egy világ fog összeomlani bennük. A neten találtam olyan kritikát, amely csupán 20 %-ot adott rá, de az biztos, hogy ha nem a Star Wars-univerzumra épülne, nem állna a játék mögött a sikerfilmek hangulata, egy fél oldalt sem szenteltünk volna ennek a bitgyűjteménynek. Azoknak üzenem, akik esetleg mégis megpróbálkoznak a Force Commanderrel: Az (akarat)Erő legyen veletek! Szükségetek lesz rá...

Stöki

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■□□□□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■□□□□□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

Ez az Erő legyen azzal, aki meggyalázta vele a Star Warst!

végítélet

58%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · 91/1 (ELFOGYOTT) · 91/2 · 91/3 · 91/4 (ELFOGYOTT) · 91/5

91/6 · 91/7-8 · 91/9 · 91/10 (ELFOGYOTT) · 91/11 · 91/12 (ELFOGYOTT) · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6

92/7-8 (ELFOGYOTT) · 92/9 · 92/10 · 92/11 (ELFOGYOTT) · 92/12 (ELFOGYOTT) · 93/1 · 93/2 · 93/3 (ELFOGYOTT) · 93/4 · 93/5 · 93/6 · 93/7-8 (ELFOGYOTT)

93/9 (ELFOGYOTT) · 93/10 · 93/11 (ELFOGYOTT) · 93/12 (ELFOGYOTT) · 94/1 (ELFOGYOTT) · 94/2 (ELFOGYOTT) · 94/3 · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · 94/9 (ELFOGYOTT)

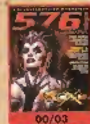
94/10 · 94/11 · 94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10

95/11 · 95/12 · 96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11

96/12 · 97/1 · 97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8 · 97/9 · 97/10 · 97/11 · 97/12

98/1 · 98/2 · 98/3 · 98/4 · 98/5 · 98/6 · 98/7-8 · 98/9 · 98/10 · 98/11 · 98/12 · 99/1

99/2 · 99/3 · 99/4 · 99/5 · 99/6 · 99/7-8 · 99/9 · 99/10 · 99/11 · 99/12 · 00/01 · 00/02


00/03

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai
akciós áron, egységesen
100, Ft/db
(+ postaköltség*)
boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-		
99/7-8	576,-		
99/9	398,-		
99/10	398,-		

RISK II

★ **Garázdálkodj okosan!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
website: www.risk.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-233
3D gyorsító*: –
Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

Kicsiny hazánkban, ahol a rendszerváltás előtt igencsak korlátozott mértékben kaptunk a nyugati világ áldásos találmányaiból, sokan még ma sem ismerik a Risket. Pedig ez a klasszikus területfoglaló stratégiai játék a Monopoly mellett a világ egyik legkedveltebb táblás játéka, és már évtizedek óta ad lehetőséget arra, hogy amatőr Napóleonok vívják meg képzelt csatáikat egy tábla és néhány kocka segítségével. A Risk köré számos klub, internetes játékház és mindenekelőtt igen nagy számú fanatikus rajongótábor szerveződött, amelyet a Hasbro elegendő piacnak vélt egy számítógépesített Risk sikeres értékesítéséhez. A játék a meglepő Risk néven került tavalyelőtt a boltokba PC és Mac platformokon, és a jelek szerint szépen teljesített, mert a Hasbro már a második résszel merészkedett elő a mai, 3D-költemények uralta piacra.



Nagyobb látogatócsoport érkezett hozzám Ontarioba

Kockázatos játék

Risk, azaz kockázat, rizikó. A cím tökéletesen illik a játékhoz (ennél jobban talán csak a "Garázdálkodj okosan!" illene), ugyanis a programban – akárcsak a táblás játékban – minden egyes lépés magában hordozza a fényes siker és totális kudarc lehetőségét. Ezt illusztrálandó, röviden megkísérlem összefoglalni a Risk lényegét, gondolom, sokaknak újat fogok mondani vele. Az eredeti szabályok szerint a játékosok egymást követve, körönként teszik meg lépéseiket, amelyek több fázisból állnak. Mindenekelőtt a játék elején egyenlő arányban elosztják egymás között a Föld területeit (szám szerint 42 darabot), majd az első fázisban (Diplomácia) megnemtámadási szerződéseket, szövetségeket kötnek, amelyek körülbelül arra jók, hogy az ember alkalomadtán felrúgja őket, és – már amennyiben sikerült elaltatni az ellen gyanakvását – meglepetésszerűen támadjon be az áldozat kevésbé védett határvidékén. A diplomáciát a Toborzás fázisa követi (elnézést, ha egyik-másik fordításom nem egyezik a magyar táblás verzióban használt terminológiával, de csak az angol változatot ismerem), amelyben megadott számú hadosztályt, erősítést rendelhetünk az egyes területekhez. Ez a szám annál nagyobb, minél több területtel rendelkezik a játékos, de bizonyos eseményekért (egy teljes kontinens uralása stb.) bónusz légiók járnak. Toborzáskor még egy érdekes momentum is befolyásolhatja az erőviszonyokat: a játékos ugyanis ekkor a nála lévő földkártyákat (amelyeket ellenséges területek sikeres elfoglalásáért kaphat) bizonyos korlátok keretei között becserélheti újabb extra seregekre, és így jelentős előnyre tehet szert (a kártyák csak meghatározott hármas kombinációkban cserélhetők be, például a gyalogos-huszár-ágyú kombóért tíz plusz regiment jár). Ez ugyan bonyolultan hangzik, ámde a játékban ripsz-ropsz világos-



A nemzetközi helyzet rendszerint meglehetősen komplikált

Rokon lelkek

Risk

Kicsit gyengécskére sikeredett feldolgozás, ami a C-64-ek grafikai világát idézte, bár volt néhány jópofa újítása is. (ld. *576* '97/5 – 72%)

Diplomacy

Kategóriájában a Risk egyetlen számba jöhető vetélytársa a táblás stratégiák között. A számítógépes adaptáció azonban még véletlenül sem szállhat versenybe vele (ld. *576* '99/12 – 63%)

A kockázat nincs elvetve!

"Már a régi görögök is..." – kezdhetném a méretes közhellyel, és a frázis ezúttal tökéletesen helytálló lenne. A Risk elődeit ugyanis az ókori Hellászban kell keresnünk: egy görög edényfestmény az első ismert leletünk a táblás stratégiai játékokról. Ez a szórakozásfajta később a római történészek említéseiben és a latin mondavilágban is felbukkan, majd hosszas középkori hallgatás után az itáliai reneszánsz korszakában jelenik meg újra. Attól kezdve az európai nemesség egyik állandó kikapcsolódási formája a területfoglaló táblás stratégia, amelynek történetét rengeteg, különböző történelmi korokból származó kézzel festett táblán és szabályleíráson követhetjük nyomon. Az igazi Risk története azonban már a XX. században kezdődik, egészen pontosan 1957-ben. Egy Albert Lamorisse nevű játékos kedvű francia író (aki mellesleg sokat foglalkozott a mozival is, és *A piros léggömb* című rövidfilmjével egy Oscar-díjat is bezsebelt) ugyanis ekkor állított be a *La Conquete du Monde* (= A világ meghódítása) című táblás játékának ötletével a Parker Brothers játékcéghez. Hosszas tesztelés (és az amerikai szájízhez való igazítgatás) után végül 1959-ben jutott el a játék az óceán túloldalára is, ahol egy Milton Bradley névre hallgató úr járult hozzá nagyban ahhoz, hogy a Risk egyre kifinomultabb verziókban lásson napvilágot. A sikertörténet azóta is folytatódik: a játék már 40. születésnapját is megünnepelte, és rengeteg különböző variációban (a klasszikus földtérképtől a *FutuRisk* fantázianevű jövőbeli környezetig több tucat változatban) és nyelvterületen terjedt el, összesen százmilliós nagyságrendű eladott példányszámot elkönyvelve. Kis hazánkban a rendszerváltás előtt nem nagyon hallhattunk a Riskről (az "ántivilágban" valahogy nem nézték jó szemmel, hogy a brrrzsoá, imprrrlista kapitalisták játéka a világ meghódításának tervezgetésére ösztökéli a Magyar Népköztársaság szocialista honpolgárait), de az utóbbi évtizedben nálunk is felbukkant a játékboltok polcain az elmés Rizikó néven. Így már semmi akadálya nincs annak, hogy összemérjük stratégiai képességeinket (és szerencsénket) baráti társaságunkkal.



sá válik minden (induljatok ki abból, hogy még én is felfogtam...). A Toborzást a Harc fázisa követi, amelyben értelemszerűen a területfoglalások történnek meg, a szokásos "kijelölöm a Honnant és a Hovát"-módszerrel. Egy elfoglalt területről is lehet tovább támadni, ami egy-egy sikeresebb körben egy egész kontinens leigázását is jelentheti, ugyanakkor együtt jár a nagyobb létszámú seregek szétforgácsolódásával (már csak azért is, mert minden területen lennie kell legalább egy hadosztályi helyőrségnek). A csatákat (a hadosztályok nagyságával arányos számú) hatoldalú kockák döntik el, és ez a módszer bizony gyakran a papírformától eltérő eredményt hoz. Miután a sors (vagy inkább Fortuna istennő) kijelölte a harcok győzteseit, a Csapatmozgatás fázis következik, ahol átcsoportosíthatjuk a hadosztályokat birodalmunkban (értelemszerűen az új határvonalakhoz érdemes küldeni a nagyobb légiókat), majd a kör végét bejelentve a játékos rettegő arccal nézi végig, amint az utána következő tábornokok is megteszik saját lépéseiket, porig rombolva eredeti stratégiáját...

Új vér a harcmezőn

A játék szabályai nagy vonalakban tisztázódtak, nézzük, mit is nyújt a Risk II. Mindenekelőtt ugyebár teljesen meglepő módon, 1-8 játékos játszhat a klasszikus Riskkel, akár gépi tábornokok ellen (16 különböző tábornok, mind más stratégiával, más habitussal), akár egy számítógépen, a kissé kényelmetlen "Hot Seat"-módszerrel (az éppen lépő játékos ül a gép előtt, a többinek addig szabadfoglalkozás van), akár hálózaton keresztül. Aki a klasszikustól kissé eltérő játékot szeretne, az apróbb változásokat eszközölhet, így például hat plusz területtel bővítheti a térképet, 48-ra növelve a területek számát (az extra területek kivétel nélkül kontinenseket összekötő kulcspozíciók, amelyeknél esetenként a 42 mezős Risktől igencsak eltérő stratégiát kell alkalmazni). Paraméterezhetők továbbá a nyerési



Afganisztán sorsát szó szerint is sikerült kockára tenni

feltételek (60-80-100% világuralom, csak néhány dedikált terület, "főváros" leigázása stb.), a kártyacserék, az egyes területek értékei, valamint az a mód, ahogyan a területek kiosztásra kerülnek (véletlenszerűen, egy bizonyos pontkeretből történő licitálással, vagy a körönkénti választásos módszerrel). Ezek csak kisebb változások, amelyekkel a Risk II egy tucatjáték lenne csak a sok közül. A készítők azonban felismerték azt a tényt, hogy számítógépesített táblás játéknál nem elég hűen lemodellezni az eredeti szabályokat, hanem valami újat is fel kell mutatni, ezért a gépi algoritmusokban rejlő lehetőségeket kihasználva elkészítették az úgynevezett "same-time" Risket, amely kétségkívül a Risk II legnagyobb dobása. Ez a – gyakorlatilag teljesen új – játékfajta tulajdonképpen olyan Risk, amelyben a fázisok egyszerre zajlanak. Ez a felfogás azonnal levett a lábamról, ugyanis az eredeti Risket meglehetősen gyenge játéknak tartom (túl sok minden múlik a szerencsén). **(Na, ez az, ami nem igaz! – CoVboy)** A same-time Risk azonban levetkőzte elődje legtöbb negatív tulajdonságát: azonos időben történnek a toborzások, a támadások és a csapatmozgatások, amelyből több dolog is következik. Először is az, hogy a táblás Risk partikban tapasztalt "mindig az nyer, aki utoljára jön"-axiómának búcsút inthetünk: itt a felek nem várják meg udvariasan, amíg a másik lelépi a körét – a játékosok a többiek lépéseit csak a saját döntéseik meghozatala után tudják meg. Mondanom sem kell, hogy ebben a játékban jóval több stratégiai érzékre van szükség. Sokkal jobban kell előre gondolkodni, ki kell találni az ellenfél taktikáját, és nem utolsósorban, a végsőkig ki kell használni az "egyidejűségben" rejlő lehetőségeket, mindenekelőtt a több szomszédos területről egy idegen mezőre, több hadosztállyal történő támadást. A készítők még egy csavarral tódították az amúgy is teljesen új köntösbe öltözött játékélményen: a same-time Riskben a hatoldalú kockákat lecserélték 12-oldalúakra (hogy matematikailag egészen pontosak legyek: ikozaéderekre), méghozzá rögtön öt színben. A különböző színű kockákon más-más értékek szerepelnek, a leggyengébb kockán, a fehéren 2,6 a kocka lapjainak átlagértéke, míg a legerősebben, a feketén 4,5 (magyarán szólva, minél "színesebb" a kocka, annál könnyebb vele nagy értéket dobni). A hadosztályok a létszámuktól függően kapnak kockaszínt, így például egy 5 fős légió még fehér kockával dob, míg egy 6 katonát számláló regiment már sárgával. Ezzel az egész rendszerrel a szerencsét próbálták valahogy a csapatok képességeihez és esélyeihez igazítani, de valahogy még mindig nem sikerült teljesen a dolog. Én legalábbis igencsak összeráncoltam a szemöldökömet, amikor két 7-es erősségű sárgakockás támadó csapatomat egy ember veszteséggel gyalázta le egy 3-as erejű fehérkockás védő... Ez a jelenség egyébként egyáltalán nem ritka: átlag minden második körben történik egy-egy hasonló meglepetés. Paranoid hajlamú játékosoknak (mint például nekem) hamar eszébe is jutnak holmi gaz programozók, akik csaló algoritmusokat kódolnak a játékba, csak hogy a gép AI-ját jobb színben tüntessék fel...

Kellemes ujjgyakorlat

Külcsín tekintetében semmi baj nincs a programmal. Ízléses mind a kezelőfelület, mind a játéktér, és látványos hangulatkeltő (ámde többnyire teljesen felesleges) elemek, nézetek kerültek a játékba: 3D-földgömb nézet, zoomok, hadszínterek, amelyekre a térképről közelít a kamera, csapatainkat jelképező renderelt huszárok, szóval minden, mi szem-szájnak ingere. Az audio oldal már jóval sivárabb. Az effektek szegényesek, zene pedig egyszerűen NINCS, pedig ehhez a játékhoz nem lett volna nehéz találni egy-két passzoló track-et (most így hirtelen eszembe is jutott az Illéstől a "Ne gondold, ó, ne, hogy tied a világ...", vagy a Punk Rock Song a Bad Religiontól, aminek ugyan semmi köze a témához, de a szerkesztőségben állandóan az szól). Ha a szem mellett fül is megkapta volna a magáét, és nemcsak az egész Földön lehetne játszani, hanem egy részletesebb Európa-, vagy Amerika-térképen (ne adj isten', idegen világokon), és esetleg még a színes kockarendszeren is csiszoltak volna egy kicsit, lazán kaphatott volna ez a program egy Ezüst Tehenet (stílszerűen: Risk-át). Szerencsére azonban a játék ebben a formában is élvezhető, és a same-time Risknek köszönhetően akár hosszabb távra is érdemes helyet szorítani neki a merevlemezen. Manapság már ez is nagy dicséret...

Stöki

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Alapjában véve még mindig inkább táblás játék, annak viszont igen jó!

végítélet

81%

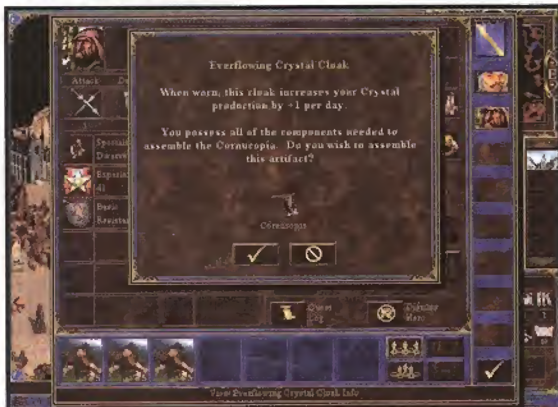
HEROES OF MM3: SHADOW OF DEATH

★ **Remélhetőleg nem a Heroes-sorozat halálának az árnyéka...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
website: www.3do.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: PII-300, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

A New World Computingnál úgy látszik véglegesen elhatározta a vének tanácsa, hogy nem hagyják aludni a Might and Magic világának vándorait. Alig jelent még meg az RPG-sorozat nyolcadik része, máris érkezik az újabb invázió a szabadidőnk ellen, a példátlanul sikeres Heroes 3 újabb kiegészítő CD-jének képében. Ezzel, ha jól számoltam, kisebb jubileumhoz érkezett a fejlesztőcsapat, ugyanis ez a 15. program, ami ebben a környezetben játszódik (ebből hatot az utóbbi egy évben pottyantottak a nyakunkba, és a tempó csak fokozódik!). A kiegészítő nem is igazán jó szó a Shadow of Death-re, hiszen önmagában játszható, és tartalmazza a Heroes 3 pályáit, és az Armageddon's Blade két tucatnyi új lényét. Új hadjáratok és játékmenetbeli finomítások viszont akadnak, úgyhogy vágjunk is bele!



Egy gyengébb kombó-artifact: a bőségszaru naponta négyet ad minden nyersanyagból

A sztori a Heroes 3 és az Armageddon's Blade között játszódik. Amint az várható volt, ismét a nekromanták kavarása okán tör ki a haddelhadd, az első számú rosszfiú a H3-ban még választható karakterként szereplő Sandro. A Shadows of Death hat (plusz egy szokásos bónusz a végére) hadjárattal támadja le a rajongókat, ebből az első négyben még a háttérben szövögeti a terveit a latinos nevű nekromanta, a jó oldalon álló főszereplők tudtukon és akaratukon kívül segítenek neki az éppen aktuális világpusztító ereklyék begyűjtésében. Az utolsó két hadjáratban a négy átvert hős (ismerősek lehetnek: Gelu az íjász, Gem a druida, Crag Hack és Yog, a két barbár) öszszefog, és nekiáll az Angyali Szövetség nevű kard összekovácsolásának, és jön a végső pofozkodás.

Az elsőként feltűnő (és a legtöbb port felkavaró) újítás, hogy ezúttal nemcsak a sima, egyszeri küldetéseknél tudjuk a nehézségi szintet állítgatni, de a hadjáratok küldetéseinél is. Ez egyfelől jó (az AB nyomdokain haladva itt is elég kemény pályák jönnek szembe), másrészt viszont kinyirja a kihívást, hiszen ki az a hülye, aki huszonötször is nekiáll egy szívósabb küldetésnek ahelyett, hogy lejjebb vegye a nehézséget, és sétagaloppban vágja szét az ellen paraolimpiai válogatottá silányult csapatait?! Félő, hogy ezzel elvész a játék eddigi hangulata – igaz, az állítgatósdi mazochisták kezében fordítva is elsülhet: ha valaki könnyűnek találna egy pályát, felturbózhatja az ellenséget, ha van még hová. **(Nem szükséges. A gép úgyis szétcsalja az agyát – CoVboy)**

A lények és a várak erősségének kiegyensúlyozása folytatódott, a Lizardment erősítették (sebzés, HP, szaporodás üteme), míg az egyöntetűen a legtáposabb lénynek tartott angyalok drágultak kicsit (bár szerintem az arkangyalok ezzel együtt is aránytalanul durvák). Az összes vártípus megkapta az eddig csak a Towerre jellemző sebző barikádokat, gyengébb verzióban persze, így sok vizet nem zavarnak, de – mivel külön pénzbe nem kerülnek – azért nem baj, hogy vannak.

Új tereptípusokat is kaptunk (szám szerint nyolcat), aminek a fele a négy őselemhez tartozik, és az adott elemhez tartozó varázslatokat erősíti (expert szinten működnek a hős képzettségétől függetlenül), három az egyes jellemkategóriákba eső lények moráljára/szerencséjére hat, az utolsó pedig a tengereken fel-feltűnedező Favorable Winds terület, ami a navigáció képzettségre van jó hatással. Az új terepek elsőre ugyan jelentéktelen apróságnak tűnnek, de amikor először futunk bele a gonoszokat tápoló Evil Fog területen egy ördög-csapatba, nagyot fog változni a véleményünk...



A Castle-hős itt még azt hiszi, hogy másfélszeres túlerőben van – hogy meg fog lepődni!

Egy másik újítás az ún. kombó artifactek képében jelenik meg. Ez olyasmi, mint az Armageddon's Blade-ben a címadó Végzet Pengéje volt, amit a végül ízlésesen felszeletelt démonhercegnek több más varázstárgyból kellett összerakosgatnia. Mi hasonló recept alapján most egy tucatnyi ilyen puzzle-varázstárgyat rakhatunk össze, általában három-négy összetevőből, de az egyik legdurvább, a Power of the Dragon Father nevű cucc például 8 komponensből áll (ehhez mért az ereje is: minden tulajdonságra +6-ot ad, és csapatainkat sárkány módra csak az ötödik szintű mágiák fogják). Ezek az artifactek – amellett, hogy borzasztó erősek – roppant ötletesek is, nem egy háború sikerét vagy bukását fogja okozni egy-egy ilyen cucc megszerzése vagy elveszítése.

A hadjáratok mellett nem kevesebb, mint 38 új single/multiplayer pálya várja a nekromanták rendszabályozását már letudott játékosokat. Kellemes meglepetés, hogy az eddigi, hamar unalomba fulladó sablonos térképek készítése mellett most már megerőltették végre egy kicsit a készítők a fantáziájukat. A vidám vérfürdőbe torkolló kisebb pályák mellett a nagyobb térképek általában RPG-szerű kalandokat rejtenek, és a koronát az egészre a méretarányos Európa-térképen zajló keresztes háború teszi fel.

Aki fellelkesülve várná az eddig sorolt apróságok mellett a komolyabb újításokat, most némi csalódottsággal és értetlen tekintettel konstatálhatja, hogy azok bizony nincsenek. Se új képzettségek, se varázslatok, se épületek, semmi. A hozzám hasonló reménytelen Heroes-függőknek persze már ennyi is elég ahhoz, hogy hosszú éjszakákra ismét Erathia földjére helyezzék át állandó tartózkodási helyüket, de ha megpróbálunk némi objektivitást magunkra erőltetni, már nem ilyen rózsás a kép. Ha a Shadow of Death ingyen letölthető patch formában, vagy szuperolcsó budgetként jelenik meg, esetleg ajándékként valami díszdobozos Heroes 3 gold kiadás mellé, most eszelős piromán módjára gyújtogatnám az örömtüzeket. De így, teljes áron, ilyen kevés újítással ez már arcátlanság a kiadótól. Sebaj, gyűjtőknek így is jó, a készítők meg majd sűrün csuklanak a Heroes 4 és a Might and Magic 9 fejlesztése közben – legalább lesz mire fogni a késést!

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az Armageddon's Blade jobb volt ugyan, de a Heroes 4-ig azért ki lehet húzni vele

végítélet

79%

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

★ A fiúk most a városban dolgoznak

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Red Storm Entertainment
Kiadó: Red Storm Entertainment
website: www.redstorm.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: PII-300, 64MB RAM
3D gyorsító: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Tom Clancyhez és csapatához órát lehetne igazítani: ahogyan tavaly az első kommandós slágerüket, a Rainbow Sixet pontosan fél év késéssel követte a kiegészítő CD, az Eagle Watch, úgy most is hat hónapnak kellett eltelnie a folytatás, a Rogue Spear második rókabőrének lenyúzási idejéig. Igen ám, csakhogy a Sierra időközben kissé felborogatta a kommandós-szimulátorok piacának erőviszonyait a SWAT 3-mal, ami könnyebben játszható, élvezetesebb és látványosabb volt, mint a Red Storm bestsellerei. Mit volt hát mit tenni, az Urban Operations alkalmazkodott a megváltozott körülményekhez, és – amint már a neve is mutatja – a minden terrorista-elhárító rémálmának számító városi bevetéseket állította fókuszba, hogy megmutassa: ebben az eddig hanyagolt környezetben (is) jobb a SWAT 3-nál.


Kommandósunk egy rémisztő DOS-képernyő mögött várja, hogy kettesben maradjon a géppel

Install után az Urban Ops első dolga felpatchelni a Rogue Speart az éppen aktuális verzióra (megjegyzem, erősen ráfért), majd elő is adja, mit tud. Első ránézésre nem tűnik túl soknak az az írd és mondd öt új térkép, amit kapunk, igaz, ezek egytől egyig nagyon jól megtervezett és a lehetőségekhez képest (a grafikus engine ugyanis egy bitet nem változott) szépen kivitelezettek. Az eddigi kommandós pályafutásunk tapasztalatai után meglehetősen új élményt nyújthat az isztambuli bazár, a londoni metró, vagy a velencei csatornák helyszíne, telis-teli civilekkel, és a helyzetüket idegesítően jól kihasználó terroristákkal. Igen, az eddig kicsit butácska ellenfeleink mesterséges intelligenciája érezhetően javult, sajnos ugyanez a társainkról nem mondható el, néha még mindig elképesztően ostobák tudnak lenni. Szerencsére most már tudunk menet közben utasításokat osztogatni nekik hotkey-ek segítségével, így ez a probléma félig-meddig orvosolható. Hogy ugyanezt a multiplayerbe miért nem tették bele, az rejtély, egy nagyon jó és kézre álló kommunikációs forma lehetett volna. Marad helyette a Team Chat mód, ami kellemes ugyan, de azért közel sem tökéletes. Az öt vadiúj térkép mellett helyet kapott még öt "felújított" pálya a Rainbow Sixből (csak át vannak rajzolva a Rogue Spear-engine lehetőségeit kihasználandó, és néhány titkos átjáróval gazdagodtak), és nyolc direkt multiplayerre tervezett, aránylag kis pálya. Mindezzel együtt a kínálatra egyetlen szó illik: kevés...

Fegyverek terén négy új mordállyal gazdagodott a kínálat, három könnyű géppisztoly és egy mesterlövészpuska képében. Utóbbi igen kedves jószág: mindenféle hang- és fényeffekt zavaró kísérete nélkül lövöldözhetünk vele, csak egy jó fedezék kell, és az életben nem találják ki a csúnyák, hogy honnan jön az áldás. Hátulütője a leginkább egy vészesebb darázscsípéshez fogható sebzése, előfordul, hogy egy tiszta fejlövés sem elég vele az ellen elcsendesítéséhez, igaz, bőven akad lehetőségünk az ismétlésre. A másik három szerszámot (militaristák kedvéért név szerint: Minimi, RPD, és HK21E3) tűzereje és -gyorsasága ideálissá teszi arra, hogy kellemes zárótűz alá vegyünk egy területet, bár pontosságuk nagyjából a MÁV járataihoz hasonló egy izmosabb vasutassztrájk idején. A megoldás: ne mozgásból lövöldözzünk vele, mert a végén még eltalálunk valakit.


Szép ez a hófehér álcaruha, de itt talán nem az ideális öltözet

Az eddigi játékmódok mellett is feltűnik egy új versenyző: a beszédes Defend névre hallgat a drága. A lényege az, hogy megakadályozzuk a terroristák bejutását az általunk védett területre – bármi áron. Egyszemélyes játékban ez talán a legkeményebb kihívás az összes játékmód közül, mivel a kezdeti óvatos próbálkozók után eléggé elvadul a nemzetközi helyzet, és százan jönnek kétszáz felől, eredeti kamikaze-technikákkal. Multiplayerben bármelyik térkép bármelyik játékmódban választható, érdemes megfigyelni, mennyire másképp néz az ember ugyanarra a pályára mondjuk Terrorist hunt illetve Hostages módban. A Half-Life, a Quake és az Unreal népszerű modjainak sikerére apellálva az Urban Ops a Rogue Speart is felkészíti az ilyen játék-módosítások fogadására. Hogy erre mennyire lesz vevő a nép, az a jövő zenéje, mindenesetre a lehetőség már megvan rá.

Hogy akkor végül is milyen ez az Urban Ops? Először is nehéz, de piszkosul. Még a Rogue Spearnél is nehezebb, pedig már ott is elég volt egy-két meggondolatlan lépés, hogy kiérdemeljük a hősi halott címet. A bulldózer-stílus már az elődökben sem volt egy célravezető, ez most már odáig fokozódott, hogy egyszerűen muszáj saját készítésű terv alapján nyomulni, mert a program által javasolt útvonaltervekkel is jó eséllyel otthagyjuk a fogunkat, esetleg valami nemesebb testrészünket is. A városi küldetések valóban új ízt visznek az egyszeri terroristavadász életébe, de az egész ezzel együtt is roppant kevésnek tűnik. Én a magam részéről inkább megmaradok a stílus light verziója mellett (SWAT 3), de erős a gyanúm, hogy a Rainbow Six igazi veterán rajongói is a "jó, de ennél azért többet vártam" véleményt fogják hangoztatni.

Hancu


De srácok, senki nem fedezi a hátatokat? És ha az a bazi nagy turbina megvadul mögöttetek?

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Rogue Spear-veteránoknak maga a mennyország, de egyébként elég sovány

végítélet
75%

F1 2000 Játékok

A következő két hónapban figyeld a médiákat. Ha elég furfangos vagy, érdekes és értékes nyereményeket nyerhetsz!

EA SPORTS

F1 2000

Találd ki, melyik versenypálya látható a lenti képen!

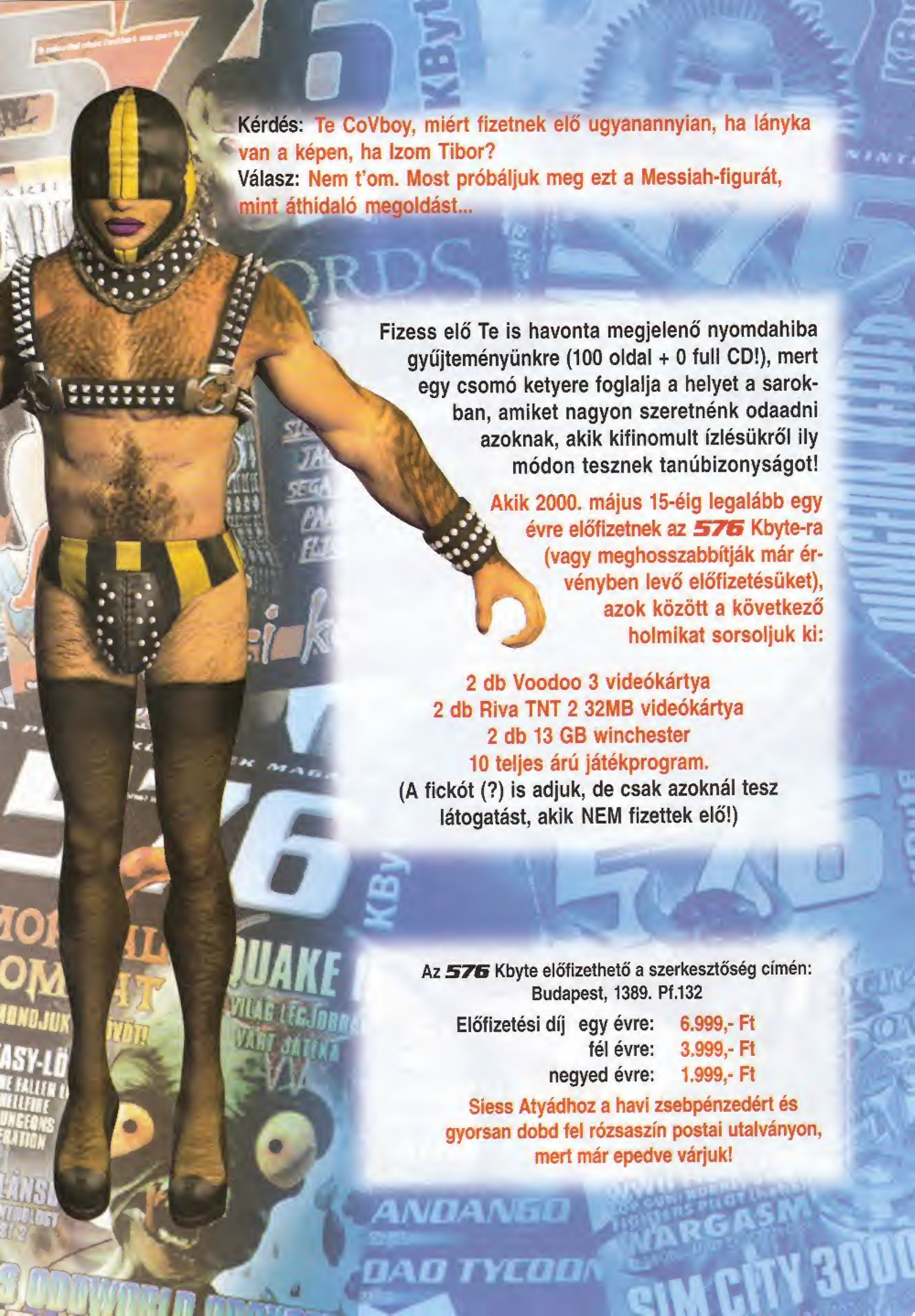
Helyes megfejtésedet küldd a szerkesztőségbe:
576 KByte (Comgame "576" Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Kövesd figyelemmel az eseményeket, és játssz a

www.ecobit.hu
www.danubius.hu

oldalakon!

www.ecobit.hu


Kérdés: Te CoVboy, miért fizetnek elő ugyanannyian, ha lányka van a képen, ha Izom Tibor?
Válasz: Nem t'om. Most próbáljuk meg ezt a Messiah-figurát, mint áthidaló megoldást...
Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre (100 oldal + 0 full CD!), mert egy csomó ketyere foglalja a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik kifinomult ízlésükről ily módon tesznek tanúbizonyságot!
Akik 2000. május 15-éig legalább egy évre előfizetnek az 576 Kbyte-ra (vagy meghosszabbítják már érvényben levő előfizetésüket), azok között a következő holmikat sorsoljuk ki:
2 db Voodoo 3 videókártya
2 db Riva TNT 2 32MB videókártya
2 db 13 GB winchester
10 teljes árú játékprogram.
(A fickót (?) is adjuk, de csak azoknál tesz látogatást, akik NEM fizettek elő!)
Az 576 Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:
Budapest, 1389. Pf.132
Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft
Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!

CSAL A ZSUZSA!



(...de a többiek is!)

Messiah

Játék közben nyomjunk ↵-et, majd jöhetnek a kódok (szép egyenletes sebességgel, ne túl gyorsan, ne túl lassan gépeljünk, erre allergiás a játék).

Icantsee
az ellenfelek nem látnak meg
Icanseeu
az előbbi kikapcsolása
Gamespot
némi lőszert kapunk
Voodooextreme
gránátvetőt kapunk
Softwarebuys
gránátokat kapunk
Weldme
hegesztőpisztolyt kapunk
Buzzbuzz
láncfűrészt kapunk
Boomstick
shotgunt kapunk
Rapidfire
géppisztolyt kapunk
Slicendice
maimert kapunk
Cooloff
pak gunt kapunk
Coolfx
masert kapunk
Stickaround
szigonyvetőt kapunk
Lcop
egy Light Cop jelenik meg
Mcop
egy Medium Cop jelenik meg
Hcop
egy Heavy Cop jelenik meg
Rcop
egy Riot Cop jelenik meg
Guncmndr
egy Gun Commander jelenik meg
Incharge
egy Domina jelenik meg
Mynightmare
egy Armored Behemoth jelenik meg
Cantseemyface
egy Welder jelenik meg
Workinman
egy Worker jelenik meg
Egghead
egy Scientist jelenik meg
Glowstick
egy Radiation Worker jelenik meg
Heydoc
egy Medic jelenik meg
Smellyguy
egy Chot jelenik meg
Chotling
egy Chot Dwarf jelenik meg
Smellysteroids
egy Chot Behemoth jelenik meg
Fungirl
egy Fungirl jelenik meg
Specialguy
egy Hung jelenik meg
Averagejoe
egy Male Dweller jelenik meg
Jillplain
egy Female Dweller jelenik meg
Femfatale
egy Subgirl jelenik meg
Varmint
egy patkány jelenik meg
Bestfriend
egy Barman jelenik meg
Bringmeadrink
egy Waitress jelenik meg
Bustamove
egy Dancer jelenik meg
Mixalot
egy DJ jelenik meg
Tophat
egy Pimp Daddy jelenik meg
Onsteroids
egy Behemoth jelenik meg
Addedfirepower
egy Offensive Bot jelenik meg
Keepmecompany
egy Companion Bot jelenik meg
Letmein
egy Bouncer jelenik meg



Thief 2

A küldetések közötti bevásárláskor bosszantóan hamar el tud fogyni az ember pénze - azonban ha előrelátóan belenézünk a dark.cfg file-ba, és a "cash_bonus X" soban az X helyén szereplő számot átírjuk valami kellemesen nagyra, mindjárt sokkal jobban tudunk gazdálkodni! Ha még így sem menne valamelyik küldetés, egy gyors Ctrl+Alt+Shift+↵ kombinációval ugorhatunk a következőre.

Star Trek Armada

Egy Enter leütése után írhatjuk be a következő kódokat:

Kobayashimaru
ugrás a következő pályára
Showmethemoney
a pénzünk mennyiségének növelése
Canofwhoopass
99 officert kapunk
phonehome
Multiplayerben kiadja a chat listát

Keressük meg a játék könyvtárában a `rts_cfg.h` nevű file-t, nyissuk meg valamilyen szövegszerkesztővel, majd a következő sorokban az X helyén álló számokat írjuk át 0.0-ra:

```
float EASY_DAMAGE  =  X;
float HARD_DAMAGE  =  X;
```

Jutalmunk a hajóink sérthetetlensége.

Rollcage Stage 2

A Bonus Awards menüben vihetjük be az életünket megkönnyítő csaló kódokat (ha jól csináltuk, hangjelzés jelez vissza).

Metropolis
minden autó választható
Mynameisneo
minden pálya választható
Wreckedonspeed
minden játékmód választható

Alien Nation

A kódokat játék közben kell begépelni, és az alábbi hatásokat eredményezik:

MAGICEYE
Teljes térkép
LOLLY
nyalóka maximumra
JUICE
juice maximumra
CHOCO
csokis süti maximumra
WARTIME
fegyverek maximumra
IAMHUNGRY
Kaja maximumra
IRONMAN
Vas maximumra
STONEMASON
Kő maximumra
LUMBERJACK
Fa maximumra
RAIN
Lárvák maximumra
CASHCOW
plusz 5000 pénz
WINNER
küldetés elveszítése

Tachyon: The Fringe

Játék közben nyomjuk meg a numerikus billentyűzeten a ↵-est, feljön egy szövegablak, amibe írjuk be: `IM A CHEATER`. Jöhetnek a kódok!

ONE MILLION DOLLARS
5000 pénzt kapunk (jól váltják a dollárt...)
QUICKENING
Isten mód
COME GET SOME
Feltölti a lőszerkészletet
DILITHIUM
Feltölti az energiánkat
THERE IS NO SPOON
Visszatérünk a bázisra
BOOM STICK
Minden felszerelési tárgyat megkapunk
RAGTAG
Minden hajót megkapunk
KESSEL RUN
A hajónk fejlesztése

Majesty

Játék közben az [Enter] lenyomása után vihetjük be a csaló kódokat.

victory is mine
A pálya megbyerése
now you die
A pálya elvesztése
fill this bag
10000 aranyat kapunk
revelation
Megmutatja a teljes térképet
build anything
Minden épületet építhetünk
give me power
Minden varázslatot használhatunk
cheezy towers
Végtelen hatótávú varázslatok
restoration
Minden egységünk felgyógyul

Nox

Hozzuk le [F1]-gyel a konzolt, majd írjuk be: **racoiaws**. Így bekapcsoltuk a cheat módot, és lehetőségünk nyílik az alábbi ügyeskedésekre:

set god
Isten mód
cheat health
Teljes gyógyítás
cheat mana
Feltölti a manánkat
cheat spells
Megadja az összes varázslatot
cheat gold [X]
X aranyat ad
cheat level [X]
Az X-edik szintre lépünk

Nerf ArenaBlast

A játék közben a [illegible] gombbal hozhatjuk be a szövegpanelt, amelyen azután bevihetjük a következő kódokat:

god
Isten mód
allammo
999 lőszer minden fegyverhez
ghost
Át lehet menni a falakon
fly
Repülés
walk
A **fly** és a **ghost** kikapcsolása
behindview 1
Külső nézet
open (térképnév)
Az egyes térképek megnyitása. A térképnevek a következők lehetnek:

AR-Asteroid, AR-Barracuda, AR-Luna, AR-Orbital, AR-Sequoia, AR-Sky, AR-Tut, Autoplay, Entry, Nerf, Nerf-Plaza, PM-Amateur, PM-Asteroid, PM-Barracuda, PM-Champion, PM-Luna, PM-Orbital, PM-Sequoia, PM-Sky, PM-Tut, PMX2-Luna, PMX-Asteroid, PMX-Luna, PMX-Orbital, RR-Amateur, RR-Asteroid, RR-Barracuda, RR-Champion, RR-Luna, RR-Orbital, RR-Sequoia, RR-Sky, SH-Asteroid, SH-Barracuda, SH-Luna, SH-Orbital, SH-Sequoia, SH-Sky, SH-Tut

Force Commander

Kezdjünk új játékot a hangzatos **TheGalaxyIsYours** néven. Kattintsunk duplán a névre, majd a kék nyílra, ennek eredményeképpen egyrészt bármelyik küldetést választhatjuk már a játék elején, másrészt a következő mókákat tehetjük meg a játék folyamán:
[M]
plusz 500 command pont
[Ctrl] + [M]
mínusz 500 command pont
[illegible] (a numerikus billentyűzeten, bekapocsolt Num Lock mellett)
999999 életpont minden egységnek
[Shift] + [M]
Command ponttól függetlenül bármennyi egységet irányíthatunk
[Ctrl] + [0]
Az új egységek szállítóhajó közremukődése nélkül jönnek
[Ctrl] + [W]
a küldetés megnyerése
[Ctrl] + [Shift] + [8]
minden egységet megmutat
[Ctrl] + [9]
nincs fog of war

Aliens vs Predator Gold

A játékot a **-debug** paraméterrel indítsuk, majd a játék közben a [illegible] billentyű lenyomása után jöhetnek a kódok. Megjegyzendő, hogy az álnok program a csaló játékosoknál letiltja a játékállás kimentésének lehetőségét, szóval csak okosan... Ezzel a paraméteres programindítással voltak problémái egyeseknek már a múltkor a Soldier of Fortune-nél is, az ő kedvükért egy kis alapozó: a desktopon a játék indító ikonján nyomsz egy jobb gombot, majd Properties és Shortcut. A Target sorból kimásolod az indítófile elérési útvonalát, majd felhozod a Start menüt, ide visszamásolod, és mögé írod a paramétert.

MOTIONTRACKERVOLUME [0.00-1.00]
A mozgásérzékelő hangjának állítása (csak embernél)
GIMME_CHARGE
Energia feltöltése (csak predatornál)
GOD
Isten mód
GIVEALLWEAPONS
Minden fegyver és loszer
MARINEBOT [szint]
Egy gép irányította tengerészgyalogos jelenik meg
PREDOBOT [szint]
Egy gép irányította predator jelenik meg
ALIENBOT
Egy gép irányította alien jelenik meg
PRAETORIANBOT
Egy gép irányította praetorian alien jelenik meg
XENOBORG
Egy gép irányította xenoborg jelenik meg
LIGHT
Fényt ad a sötétebb helységekben
TIMESCALE [0.0-1.0]
A játék sebességének állítása

Heroes of M&M 3: Shadow Of Death

A [Tab] billentyű lenyomása után írhatjuk be a következő cheat kódokat:

Nwctheconstruct
100.000 arany és 100 minden nyersanyagból
Nwcthereisnospoon
999 manapont és az összes varázslat
Nwczion
minden épület elkészül
Nwclotsofguns
minden harci szerkezetet megkapunk
Nwcagents
mindegyik üres hadsereg-helyre tíz fekete lovagot kapunk
Nwctrinity
mindegyik üres hadsereg-helyre öt arkangyalt kapunk
Nwcoracle
megkapjuk a teljes puzzle térképet
Nwcwhatisthematrix
megkapjuk a teljes világtérképet
Nwcneo
Szintlépés
Nwcmorpheus
a seregünknek maximális lesz a morálja
Nwcnebuchadnezzar
végtelen mozgáspont

The Sims

Folyamatosan kerülnek napvilágra az újabb cheat kódok a nagy sikerű "életszimulátorhoz", íme az utóbbi hónap termése (a bevitelük megegyezik a legutóbbi számunkban közölt kódokéval, azaz [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+[C], majd a megjelenő ablakban gépeljük be a cheateket).

Rosebud
1000 pénzt kapunk (csak a patch-elt verzióban)
edit_char
A karaktergeneráló képernyőre kerülünk
interests
Megmutatja a kiválasztott karakter személyiségét és érdeklődési körét
core_dump
Az egész memóriát egy TXT file-ba menti, lehet benne bogarászni, hátha találunk valami érdekeset
move_objects
Minden tárgy mozgathatóvá válik
rotation <0-3>
A kamera forgatása
autonomy [1-100]
A kiválasztott Sim "szabad gondolkodásának" állítása
sim_speed [-1000-1000]
A játék sebességének állítása
set_hour [1-24]
A megadott időre állítja az órát (csak a patch nélküli verzióban)

Risk 2

A gép elleni játékban, ha valamit elszúrtunk volna, egyszerű mód nyílik az események visszapörgetésére, ha a Game menüben kiválasztjuk a Quit-et, majd azonnal visszatérünk a játékhoz - ekkor az előző körünk elejére kerülünk vissza.

Lego Rock Raiders

A főmenüben kell beírni a csaló kódokat, amik a következők:

Lrrwarp
Ugrás a következő szintre
Lrrve
Minden járművet megkapunk
Lrrmonty
Embereink sziklaszörnyekké változnak

Toy Story 2

Amikor a "Press Jump" felirat megjelenik a játék elején, gyorsan írjuk be: **alakazam** – jutalmunk a sérthetetlenség kellemes állapota lesz. Ha [F2]-vel megállítjuk a játékot, majd az [Enter] lenyomása mellett kattintunk a Continue-ra, lassított felvételben játszhatunk, ami a gyors reflexeket kívánó pályarészeknél nem egy kifejezett hátrány. Normál sebességre újabb [Enter]-rel tudunk visszakapcsolni.

Test Drive 6

Az egyes kódokat a pilóta neveként lehet megadni.

AKJGQ
6000000 dollár kezdotoke
DFGY
Minden autó választható
ERDRTH
Minden pálya választható

Rayman 2

A játék ugyan nem a legújabb, a cheatek viszont azok! Nyomjunk egy [illegible]-et a menühöz, majd itt gépeljük be a kódokat.

gothere
Színtválasztás
glowfist
A támadásunk erősebb lesz
gimmelife
Plusz öt élet
globoxrules
Minden tárgyat megkapunk

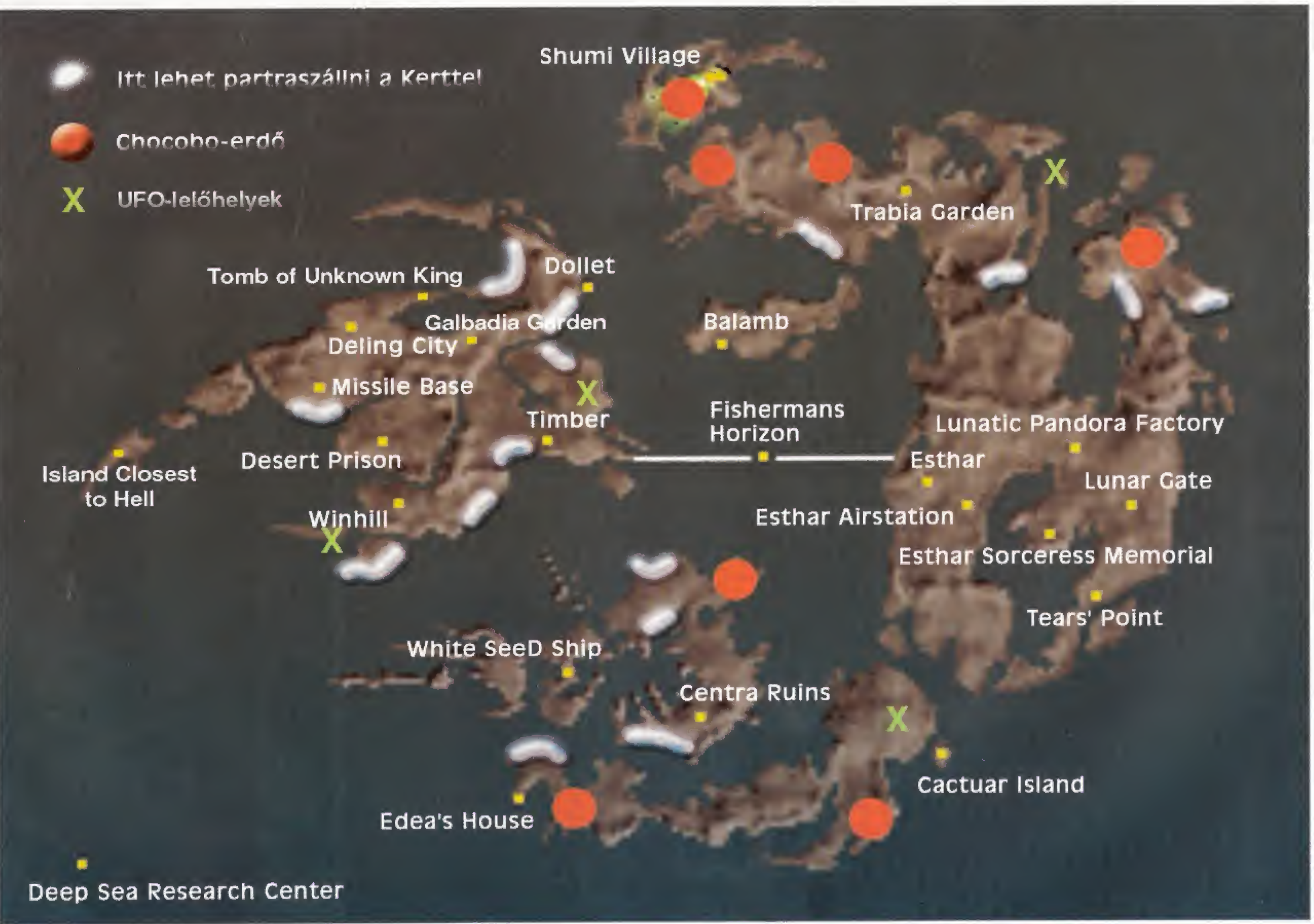
Rogue Spear: Urban Operations

Akció közben bármikor alkalmazhatjuk az alábbi kódokat, amiket egy [Enter] után kell beírni.

avatargod
Isten mód
theshadowknows
Láthatatlanság
5fingerdiscount
Elhasznált tárgyaink újra megjelennek
teamgod
Isten mód az egész csapatnak
nobrainer
Az AI kikapcsolása

HIND

Ha a játékot a **Monty Barrymore** néven kezdjük, könnyű dolgunk lesz: sérthetetlenséggel és végtelen fegyverrel indulunk.


Itt lehet partraszállni a Kerttel
Chocobo-erdő
UFO-lelőhelyek
Shumi Village
Trabia Garden
Tomb of Unknown King
Dollet
Galbadia Garden
Balamb
Deling City
Missile Base
Timber
Fishermans Horizon
Lunatic Pandora Factory
Island Closest to Hell
Desert Prison
Esthar
Lunar Gate
Winhill
Esthar Airstation
Esthar Sorceress Memorial
Tears' Point
White SeeD Ship
Centra Ruins
Cactuar Island
Edea's House
Deep Sea Research Center

FINAL FANTASY VIII

Mielőtt belevágnánk az FF VIII végigjátszásába, elöljáróban nem árt néhány dolgot tisztázni. A "végigjátszás" alatt esetünkben az értendő, hogy az alább(i hónapokban) következő kusza sorokban végigtrappolunk a játék cselekményének fő vonalán. Bár az FF VIII talán kicsit kevésbé szerteágazó, mint az elődei, a fő szál körülbelül a teljes történetnek az 50-60%-át fedi le. Részletes receptet két okból sem tudunk nyújtani: kicsit hosszúra nyúlna a dolog és nem biztos, hogy sikerülne befejezni az FF IX megjelenéséig (elég legyen csak annyi, hogy a programhoz kiadott hivatalos guide 192 oldalon bírta szép tömören összefoglalni az eseményeket); másrészt meg az Anti-Squall Liga pár felháborodott ügynöke veszélyes aknamunkát folytat postaládánk irányában, hogy elég volt már a Final Fantasyből (pedig abból sosem lehet elég...) Szóval maradunk a lényegnél (az sem lesz piskóta), a mellékszálak felderítésének öröme pedig maradjon meg a játékosoknak – de ha még egyszer valaki elégedetlenkedik az FF-túltengés ügyében, akkor azokból is csinálunk három négy különszámot!

A történetben a helyszínek nevére hivatkozva fogunk haladni: a mellékelt térkép segítségével remélhetően ki-ki eligazodik a nagyobb földrajzi egységek között (a mostanin kijavítottunk pár apró hibát, továbbá bejelöltük az ufók helyét, ha valaki nem érezné teljesnek az életét Pupu kártya nélkül), azokon belül pedig igazán nehéz eltévedni: pár percnyi sétálás után már mindenki kényelmesen kiismerheti magát.

Remélhetőleg az elmúlt két hónap bőven elég volt arra, hogy mindenki egyetemi diplomát szerezzen a kissé idegesítő menürendszer kezelését és persze a játék logikájának és alapvető szabályainak elsajátítását illetően. Ennek megfelelően nem foglalkozunk olyan bohóságokkal, mint hogy milyen varázslatokat szipkázzál össze a jöttödben-mentedben utadba akadó lényektől, mit hova junctionöljél, miből lehet különféle varázslatokat vagy tárgyakat előállítani, mire jók a kártyák, és így tovább – ezeket a mókákat az előző számunkban közölt táblázatok segítségével bárki magától is megoldhatja (ha pedig nem, akkor mégis inkább az Aknakeresőnél kellene maradnia). Szintén nem kezdünk el ötletekkel bombázni senkit, hogy melyik karaktereket tegye a csapatba és kihez milyen GF-et rendeljen hozzá: nyilván mindenkinek megvannak (lesznek) a kedvenc karakterei. Az mondjuk melegen ajánlott módszer, hogy lehetőség szerint három standard karaktert futtassunk (Squall rendszerint adott, a másik kettő választható), amelyekből az egyik mindenképpen egy gyógyításra használt arc legyen, továbbá legalább az egyik karakternél legyen a parancslistában egy Item, hogy a poggyász tartalmát is bármikor használhassuk harc közben. Ha egy-egy karakternél kiépítettük a megfelelő junctionszisztémát, és a történet szerint a karaktertől egy időre el kell válnunk, akkor a cserejátékoshoz az egészet szépen átsöpörhetjük a Switch/ Junction Exchange paranccsal, és így csak egyszer kell tökölnünk a megfelelő GF-junction összeállítással. Ebből a logikából adódóan a játék során csak három igazán erős karakterünk lesz (bár aki akarja, a vadonban történő bóklászással akár mindegyiket felfejlesztheti maximumra – jó szórakozást hozzá!) – bár a történet során lesz egy pár rész, amikor az egész díszes társaság egyszerre (felváltva) fog ténykedni, akkor is el tudjuk osztani őket úgy, hogy legalább egy erős figura legyen mindegyik csapatban. A GF-ek kapcsán csak annyit, hogy lehetőség szerint ne tegyünk ugyanahhoz a karakterhez két ellentétes elementállal rendelkező GF-et (vagy legalábbis tehetünk, ha szükség van a junctionjeire, de akkor viszont az egyiket ne idézgessük, mert közben csökkentjük a másikkal való kompatibilitást), mint ahogy a karakter fegyveréhez sem illik a GF-fel ellentétes elementált támadásnak belinkelni. A GF-ek jó részének felvétele egyébként egyfajta mellékküldetésnek felel meg, nem is muszáj mindegyiket megszerezni. Harcban általában úgyis a standardeket fogjuk a legtöbbet használni: Shivát (jég), Quezacotlt (villám) és Ifritet (tűz) – szerintem a legjobb ha ez az elsőként felvehető három a parti három különböző tagjánál is van, és eszerint csoportosítjuk náluk a varázslatokat –, a pokoli kreatúrák ellen pedig Diablost, esetleg a sokat pofázó varázslók ellen Sirent. A többieknek általában csak a junctionjeire és a tulajdonságaira lesz az esetk nagy részében szükség. A GF-ek között már csemegéztünk a múlt hónapban (a maradékon meg majd most fogunk, ha lesz rá hely) – ne is szaporítsuk tovább a szót, csapjunk bele a levesbe!

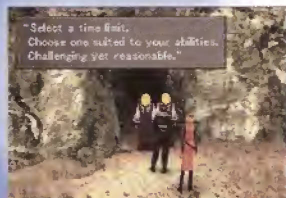




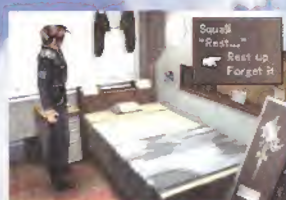
Balamb Garden

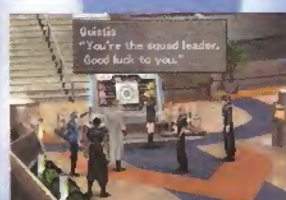
Az introban látott párbaj után Squall a Kert orvosi rendelőjének heverőjén tér magához, ahol dr. Kadowaki érdeklődik hogyléte felől, értékes tanácsokkal szórakoztat bennünket a tréningek mibenlétét illetően, majd telefonál az instruktorunknak. Először egy elmosódott női alakot







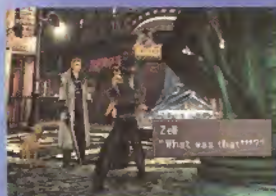


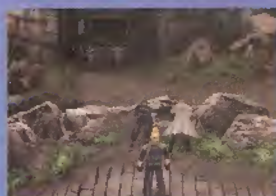


















látunk az üvegfal mögött, aki csendesen örül annak, hogy ismét összefutottunk vele (a hölgy később Ellone néven még fontos szerepet játszik a történetben), majd furcsa grimasszal megjelenik Squall osztályfőnöke, Quistis, hogy begyűjtse kedvenc tanítványát. Sétáljunk vele vissza az osztályterembe, ahol Quistis tájékoztatja az egybegyűlteket, hogy az írásbeli tesztek után a délután sor kerül a SeeD-dé avatás előtti utolsó próbára, a terepgyakorlatra. Miután az osztály elszéledt, Quistis még marasztal bennünket egy szóra: egyrészt felhívja a figyelmet rá, hogy még elmaradásunk van egy gyakorlattal a Tűzbarlangban, továbbá célszerű lenne bekukkantanunk a padunkban található számítógép terminálba. Itt többek között magunkhoz vehetjük első két GF-ünket a Tutorialnál, de találunk egy rakásnyi egyéb infot is a Kerttel kapcsolatban, sőt, van egy chat csatorna is, ahol későbbi ismerőseink elmés társalgást folytatnak. (Időről-időre érdemes a terminálba beugranunk, mert a történet előrehaladtával egyre újabb adatok kerülnek napvilágra belőle.) A Tűzbarlangban levő gyakorlatra Quistis is elkísér bennünket, amit az osztályban maradt három nebuló őszinte irigykedéssel vesz tudomásul: ők Quistis fan-klubjának tagjai, és – később – az egyik lánytól tudjuk majd elnyerni Quistis kártyalapját.

Quistis azt mondta, hogy a Kert kapuja előtt vár bennünket. Ahogy a lift irányába végigkocogunk a folyosón, hirtelen megrázó élményben lesz részünk: első találkozásunk Selphie-vel egy szabályos karambol a kereszteződésben. Ő most érkezett egy másik Kertből, és szintén az osztálygyűlésre igyekezett volna – ha le nem kési. Ha már ilyen sikeresen összekarambolozott velünk, rögtön meg is kér, hogy mutassuk meg neki a Kertet, ahol egyszer majd SeeD-vizsgát tesz. Végül is mindegy mit válaszolunk neki, de legyünk jószívűek – és először lesz alkalmunk megcsodálni enyhén infantilis örömét. A lift előtt elegyedjünk beszédbe a fickóval, akitől rögtön kapunk is hét kártyalapot, majd liftezzünk le a hallba, ahol a középső kis téren levő táblánál elmutogathatjuk Selphie-nek (meg magunknak), hogy a körfolyosóról milyen helyiségek nyílnak. Miután ezzel megvolnánk, kocogjunk ki a Kert bejárata elé (tök jó, hogy csak az IN feliratú kapun lehet bejönni, és az OUT-on bejönni). Miután beszéltünk Quistisszel, a csapat két főre gyarapodik vele – tehát adjuk neki oda az egyik GF-et, majd édeskettesben siessünk teljesíteni elmaradt feladatunkat.

Fire Cavern

A Tűzbarlang a Kerttől keletre található, pont az ellenkező irányban, mint ahogy az út vezet. A bejáratánál két Kert-rendész posztol, akiknek meg kell mondanunk, hogy mennyi idő alatt vállaljuk be a próba teljesítését. A próba annyiból áll, hogy egy labirintus-szerűség (ez egy olyan "labirintus", ahol csak egyfelé lehet menni) végén le kell pofoznunk az Ifrit nevű GF-et. Az idő maximum annyiban lehet lényeges, hogy a labirintusban ugyanúgy véletlenszerű csatákhoz lesz szerencsénk, mintha a vadonban bóklásznánk. Ezeket a szörnyeket belevéve is kényelmesen le lehet verni Ifritet 20 percen belül (lehet belőlük tankolni egy rakás Thunder, Firát, Blizzardot, stb.), de választhatunk akár 10 percet is – akkor az odavezető úton célszerű minden harcból lelépni, és majd visszafelé tankolunk varázslatokat. Ifrit roppantul meg van lepődve, hogy hoztuk Shiva nevű kolleginaját magunkkal, pár GF-idézéssel szerintem senkinek nem jelent gondot a lecsapkodása, aminek folyományaként zsebre is vághatjuk.

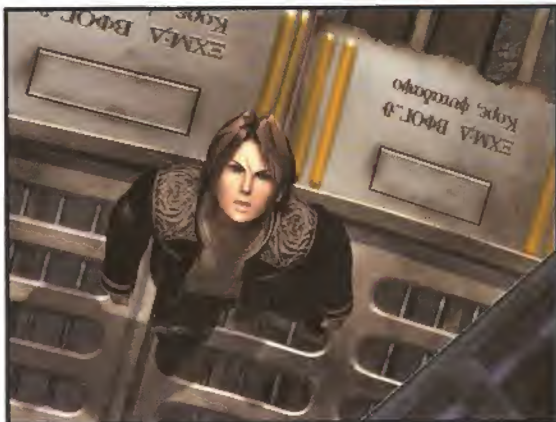
Balamb Garden

Miután visszasétáltunk a Kertbe, a kapunál Quistis elbúcsúzik tőlünk – de szerencsére csak rövid időre: át kell cserélnünk a civilt egyenruhára, ugyanis következik a terepgyakorlat. (A hallban a lift mellett álldogáló figura itt hívja fel a figyelmet a Kert Kártyaklubjára, ami egy elég hosszú mellékküldetés: a Kertben sorban egymás után találkozhatunk az öt taggal. Ha az első négyet leverjük, akkor Kadowaki doktornő jelzi, hogy a Kártyakirály alkalmasint meglátogat bennünket a szállásunkon – tőle lehet majd elnyerni a Gilgames kártyát.)

Baktassunk el tehát a Dormitoryba, öltözzünk át a szolgálati uniformisba, és máris a hallban találjuk magunkat, ahol Quistis egy roppant kellemetlen hírrel fogad bennünket: az éles terepgyakorlaton egy háromfős szakaszba osztottak be bennünket. Az egyik partnerünk Zell lesz (Mr. Laza néhány cigánykerék és egy kis árnyékbokszolás keretében meg is jelenik), a másik – s egyben a szakasz parancsnoka – viszont kedves ellenségünk: Seifer Almasy, akit dicső sleppje, Raijin és Fujin társaságában látunk viszont. Az eligazítást a Kert parancsnoka, Headmaster Cid tartja. Attól függetlenül, hogy ez egy terepgyakorlat, a bevetés teljesen élesben megy igazi hullákkal: a feladatot négy szakasz hajtja végre – ha valamelyik vizsgázó csődöt mondana, akkor a profi SeeD-ek majd rendezik a dolgot. A csapat tehát Squall-Zell-Seifer trióban áll fel, Quistis csak mint megfigyelő vesz részt a bevetésen. Ennek megfelelően vegyük el tőle a GF-jét, és adjunk egyet Zellnek (Seifernek nem muszáj, ő hamarosan lelép).

A csapat ezután autóba száll, és el kell kocsikáznunk Balamb városába (ahová a Kerttől az út vezet), pontosabban a kikötőbe. Miután beszálltunk a deszantjárműbe, megjelenik





Xu, hogy részletesen ismertesse a feladatot. Dollet városát három nappal ezelőtt megtámadták Galbadia katonái, és a SeeD-eknek kell tisztázniuk a – közben természetesen nyakon verni a kezük ügyébe eső galád galbádokat. Ezen belül a mi szakaszunk feladata egy tér ellenőrzése. Az úton Seifer folytatja a kötözködést Zellel, mi pedig Squallal kimehetünk a fedélzetre, hogy megnézzük, milyen szépen borzolja a haját a szél a videóban. (Ez egyébként a játék igen idegesítő szokása, hogy a cselekmény néhol csak akkor hajlandó folytatódni, ha csinálunk valami teljesen felesleges dolgot és megnézünk egy videót. Az egy más kérdés, hogy ezeket a videókat TÉNYLEG érdemes megnézni...) Partot érés után, útban a tér felé bele is botlunk néhány gyengécske katonába (általában egy csapástól már el is fekszenek), amitől Seifer csak egyre vérszomjasabb hangulatba kerül. Először egy kóbor kutyát kezd el rendszabályozni a fegyverével, majd miután a kutyus felfedezte a tér végében osonó katonákat, vad ordítással utánuk veti magát. A parancsunk ugyan úgy szól, hogy nem hagyhatjuk el a teret, de mi természetesen követjük hős vezérünket. Utunk a dolleti kommunikációs toronyba vezet, amelynek melléke (mármint az úté) erősen gyengélkedő dolletiekkel van feldíszítve. Mielőtt kilehelnék lelküket, megtudjuk tőlük, hogy normális ember oda nem jár: a tetején ugyanis a mendemondák szerint valami szörny rakott fészket... Seiferrel egyetemben mi sem tartozunk a normális kategóriába, így tehát hamarosan egy sziklaperem mögött guggolva figyeljük a bejáratnál sürgölődő galbadiaiakat. Miután besiettek a toronyba, Seifer koma talpra szökken és támadást intéz a torony ellen. Amint Squall és Zell elképedve bámul utána, megérkezik Selphie, aki épp futárként teljesít szolgálatot. Miután némi botladozás után sikeresen legurult a szikláról, érdeklődik a szakasz parancsnoka után, ugyanis meghozta a visszavonulási parancsot. A parancsnok úr azonban épp a toronyban vadászik, tehát kénytelenek leszünk utána menni. Selphie is csatlakozik a csapathoz, tehát egyik felesleges GF-ünket adjuk oda neki – aztán uccu neki!

A torony alsó részében lesz egy kis pofozkodás – miután fellifteztünk a tetejére viszont egy nagyobb, tehát mindenképpen ajánlott menteni egyet a save-pointnál. A tetőn Seifernek nyoma sincs, találunk viszont a régebbi FF-kből ismerős két figurát: Wedge és Biggs most éppen galbadiai katonát alakít – az egyik vadul szerel valamit az elektromos rendszeren, a másik pedig megpróbálkozik jelenteni neki, hogy jó lenne pucolni innen, mert valami gyanús árny repked a környéken. Amikor a magáról megfeledkezett úriember végre felpillant a munkájából, döbbenten vesz észre bennünket. Természetesen némi pofozkodás következik. Ráadásul sorozatban: először le kell vernünk Wedge-et, majd megjelenik Biggs és kettőjüket még egyszer. Mikor velük végeznénk, hirtelen eltűnnek egy színes felhőben, helyettük pedig megjelenik a baljós árny gazdája, aki nem a George Lucas névre hallgat, hanem az Eldoretre. Első ténykedésként szippantsuk el tőle Draw-val a Siren GF-et. Eldoret tulajdonképpen nem különösebben erős főellenség, viszont nem fogják a státusztámadások, és nem nagyon sebzik a fizikai támadások, az elementálok és a GF ek sem. Így tehát jó sokáig kell ütni, ami nem valami jó móka, lévén egy igen csúnya támadása, ami az egés partira hat. A legegyszerűbb megoldás az, ha szippantunk tőle pár duplázó varázslatot, és a parti minden tagjával duplán lődözzük rá a Thundereket, Firákat és Blizzardokat.





Miután lecsaptuk, a felhőből vissza huppannak Wedge-ék, majd végszóra megjelenik Seifer, és levág belőlü néhány darabot, amit azok kimondo tan nehezményeznek. A videóban láthattuk, amint a véletlenül mélybe hulló csavarkulcs hirtelen életet lehe az egész kommunikációs toronyba - hogy mi történt, az a későbbiekben kiderül. Nekünk viszont most egy újabb időlimites feladatot kell végrehajtani: záros határidőn belül vissza kell jutnunk a partra, mert a SeeD-különítmény visszavonul. A dolgot "kicsit" megnehezíti, hogy miután lelifteztünk a torony lábához, Wedge utánunk indít egy roppant barátságtalan fémszörnyet Seek&Destroy üzemmódban, ami azonnal a nyakunkba is hullik, mihelyt kilépünk a toronyból.

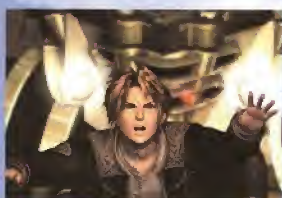
Az X-ATM092-t, akárcsak az összes többi robotot, nemigen fogja semmi az elektromosságon kívül – így ronda morzsolgató akcióinak leginkább dupla Thunderekkel és Quezacotl sűrű idézgetésével tudjuk elejét venni. Pontosabban csak felfüggeszteni: miután a HP-je úgy kb 30-40%-ra esett, a robot kikapcsolja magát, és néhány másodperc re a maximumra gyógyítja magát. Íg tehát addig kell eliszkolnunk a csatá ból, amíg szundikál. Az iszkolás aztán folytatódik egész Dolleten keresztül, ugyanis a robot vadul csörtet a nyomunkban és – hála a játék készítőinek – a partig még legalább háromszor kell levernünk. Ez az üldözés egyébként a játék egyik legizgalmasabb része, ahol mesteri video-engine váltásoknak köszönhetően a játékos még akkor i vadul nyomja a futás gombot, amikc már rég a videót nézi. Csak Quistis remekül időzített géppuskasorozatának köszönhető, hogy a parton Squall utolsóként beszökken a kétel tű járműbe és a SeeD-ek veszteség nélkül vonulhatnak vissza.

Balamb Garden

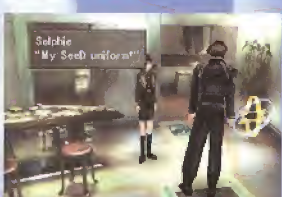
A kikötőben Seifer dühösen megjegyzi Fujinéknak, hogy nehéz





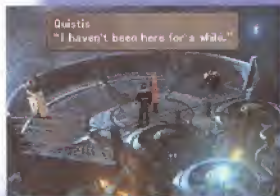


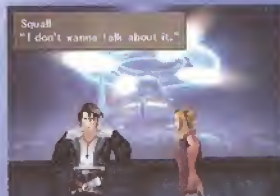


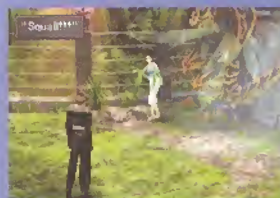
















szakma a parancsnoké, aztán dühösen elcsörtet velük – az autóval együtt, szóval mehetünk vissza a Kertbe gyalog. A kapu előtt Zell és Selphie elválik tőlünk. A hallban a két másik szakasz kadétjától megtudhatjuk, hogy semmi értelme nem volt Galbadia támadásának a rádiótorony ellen, még ha meg is tudták csinálni: a világban 17 éve folyamatosan állandó az interferencia a rádióhullámok terén. A Ciddel és Quistissel beszélgető Xutól pedig azt csípjük el, hogy Galbadia katonái visszavonultak. Kocogjunk el a körfolyosón jobbra, ahol a mérges Seiferrel cseveghetünk, akit a tanári kar megjelenése sem hűt le. Miután mindenki elszéledt kocogjunk egy kicsit ide-oda: hamarosan a hangosbeszélő a vizsgázó SeeD-kadétokat szólítja az osztályterem előtti folyosóra. Itt egy pár percet várnunk kell, amíg kihirdetik a sikeres vizsgázókat, akik természetesen nem mások, mint Selphie, Zell és természetesen Squall. Seifer sajnos nem felelt meg... Rövid ceremónia következik Headmaster Cid szobájában, aki mindenkinek gratulál, mindenkihez van egy jó szava, satöbbi – amíg egy Kert-rendész gyorsan le nem lépteti őket. A folyosón végighallgathatjuk Seifer és díszes kompániájának gúnyos tapsát, majd a társaság szétszéled.

A sikeres SeeD-vizsgákat mindig bál követi, és nincs ez másképp most sem, mint ahogy az azt a vidámon óbégató Selphie-től megtudjuk. A SeeD-újonc a bálon természetesen csinin jelenik meg, tehát irány a szállásunk, ahol magunkra öltjük a díszegyenruhánkat. A készítőktől nem volt valami nagy ötlet, hogy miután átöltöztünk, MEGINT beszélnünk kell Selphie-vel, hogy végre történjen valami... Következik a játék hirdetéseiben leggyakrabban felhasznált rész, a remek táncjelenettel. A hatalmas teremben mindenki remekül érzi magát, még Squall is, bár ő a maga módján: az egyik sarokba húzódva, kezében egy pohár pezsgővel bámul jelentőségteljesen a semmibe. Nem is sejti, hogy mekkora bajba került, amikor egy csinos fekete lányka kiszúrja magának és táncolni invitálja. Szegény Squall hiába teteti magát Genesis-rajongónak ("I can't dance"), Rinoa berángatja a táncparkettre. Hát ha Squall nem is tudott eddig táncolni , úgy látszik, nagyon gyorsan tanul, ha megfelelő a tanárnéni... A játékok történetének minden bizonnyal leghíresebb animációjának végén Rinoa megpillant valakit, és villámgyorsan búcsút int hősünknek, aki cseberből vederbe kerül: a balkonon ugyanis a mélabús Quistisbe hallgathatjuk, aki az éjszakai csendrendelet ellenére a Training Roomba invitál bennünket. Aztán "parancsba" is adja, hogy átöltözés után jelenjünk meg az edzőpálya bejáratánál. Tehát ismét ruhacsere a szállásunkon, majd a randevú helyszínén Quistis csatlakozik a csapathoz (GF-et neki!). Mellesleg felhívja a figyelmet arra, hogy a tréningpályán egy T-Rex bóklászik, és legyőzésének célszerű módja a státusztámadás, nevezetesen ha a fegyverre altató varázslatot junctionölünk – ilyen varázslatot pedig raklapszámra szerezhetünk a tréningpályán feltűnő morcos növényekkel harcolva. (Szerintem mondjuk még egyszerűbb, ha simán elaltatjuk, aztán hívunk rá néhány GF-et, de Quistis biztos jobban tudja...) T-Rex komába véletlenszerűen botlunk bele, és bár HP-t tekintve rendesen fel van pakolva, a státusz- és elementáltámadások ellen abszolút védtelen. El is lehet pucolni előle, de 20 AP-t és pár percet megér. Miután kikeveredtünk itt is az erkélyre, megtudjuk, hogy miért is hívott ide bennünket Quistis: itt szoktak titokban találkozni egymással a szerelmes SeeD-ek (már amennyire titkosnak nevezhető, hogy egymás hegyén-hátán nyüzsögnek). Quistis elsírja a bánatát: visszavonták instruktori státuszát, mert túl népszerű volt a tanítványok között. Most már ő is csak szimpla SeeD (egyszer talán együtt is fog dolgozni velünk) a legnagyobb bánata azonban az, hogy az égen ragyogó csillagok ellenére is roppant magányosnak érzi magát... Squall nem vevő a lányra (erre se...). Miután a duzzogó Quistisszel kifelé botorkálnánk a kertből, a bejárat mellett érdekes jelenetre leszünk figyelmesek. A játék kezdetén, az üvegablak mögött látott lánykát (Ellone) egy hatalmas, csapkodó szárnyú szörny támadta meg. A lány segítségért kiált, Squall előhúzza a Gunblade-et – megint jön egy kis csihi-puhi. A Granaldo nevű repkedő bigyó ugyan elég sajátságos támadásokat mutat be, de aztán gyorsan múlt időbe kerül. A titokzatos lány érdekes módon a keresztnevükön szólítja két hősünket (Quistist becézve), de mielőtt érdeklődhetnénk, hogy ugyan honnan is ismerjük egymást, két komor tekintetű fehér ruhás úr kíséretében távozik. Mivel éjszaka úgysem tudunk mit csinálni már a kertben, jobb ha mi is eltesszük magunkat holnapra a szállásunkon.

Másnap reggel Selphie kopogtat a szobánk ajtaján: indulhatunk az első bevetésre. Az eligazítást Headmaster Cid tartja a Kert bejáratánál, miután Zell kicsit késve berobog a gördeszkáján (illetve: T-Boardján), és a tiltott játékszert az egyik Kertrendész annak rendje-s-módja szerint elkobozta tőle. A küldetés helyszíne Timber lesz, ahol egy kis ellenálló csoportot, az Erdei Baglyokat kell segítenünk ténykedésükben. Mint később Zell elmondásából kiderül, Timber egy kis városka, amit 18 évvel ezelőtt megtámadtak és könnyűszerrel elfoglaltak Galbadia csapatai. Most is megszállás alatt áll, de kisebb-nagyobb partizáncsoportok működnek benne







– az egyik ilyenhez szólít a jó sorsunk. Lévén a partizánok nehéz gazdasági helyzetben és a Kert profitorientált vállalkozás, erre az akcióra csak hárman indulunk. Mindenekelőtt találkoznunk kell a kapcsolatunkkal Timber pályaudvarán, aki a megbeszélt jelszó után eljuttat bennünket a Baglyok titkos támaszpontjára. Mihelyst elindulnánk, Cid utánunk szól és a kezünkbe nyom egy "csodalámpát", amelyhez azt a használati utasítást mellékeli, hogy ugyan átkozott a benne levő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja. A tárgylistában a sejtelmes "Mentsd ki az állást!" infot kapjuk a cuccról, ami tényleg hasznos tanács: önjelölt Aladdinok ugyanis ezt az üveget megdörzsölve juthatnak hozzá a Diablos GF-hez – miután nagy nehezen leverik. (Ez ráér később is.)

Balamb/Pályaudvar

Timberbe Balamb pályaudvaráról indul a vonat. A városban mindenki ismeri Zellt, aki innen származik: aki gondolja, beugorhat üdvözölni a mamáját (a padon üldögélő fickótól jobbra lakik), és elnyerheti tőle a fia kártyáját. Az állomás bejáratánál találkozunk a Kártyakirálynővel, akitől majd mellékküldetéseket lehet felszedni, a kalauznál pedig megvásárolhatjuk 3.000 Gilért a vonatjegyet. (Ha nincs rá pénzünk, akkor adjunk el valamit a szomszédos boltban.)

A vonat azonnal indul, mihelyst beszállunk. Miután lyukasztottunk, elfoglalhatjuk a SeeD-ek számára fenntartott elegáns lakosztályt, ahol hirtelen az egész csapatra kínzó álmosság tör, majd mindannyian eszméletlen álomba merülnek...

Deling

Rövidesen a Laguna-Kiros-Ward trió körében találjuk magunkat, akikkel még sokat fogunk álmodni. A brigád Galbadia haderejének egyenruhájában éppen vadul csörtet keresztül egy furcsa erdőn keresztül, amelyről Wardnak az a véleménye, hogy mintha már jártak volna erre korábban. A csapást követve a fiúk hamarosan egy csapatszállító dzsiphez érnek, amely Deling, Galbadia fővárosának főterére fuvarozza őket. (A városban kóricálhatunk egy sort, egyrészt összeszedni a Draw Pointokból az ingyen varázslatokat, másrészt pedig mert a későbbiekben szükség lesz némi helyismeretre.) Térjünk be a Galbadia Hotelbe, amelynek alagsorában levő bárban nyilván ismerhetik hőseinket, Laguna ugyanis a "szokásos" italt rendeli. A bárban egy Julia nevű hölgy zongorázik, akinek művészetére Laguna barátunk roppant fogékony. Egy hosszabb jelenet következik, amelynek a végén Julia a hotelszobájába invitálja. Miután a portástól megtudtuk, hogy melyik is az, hosszú beszélgetés kezdődik közöttük, amelyből többek között kiderül, hogy Laguna titkos vágya, hogy leszereljék Galbadia hadseregéből és világjáró riporter legyen, míg Julia a zongoráról szeretnél átnyergelni a szólóénekesi karrierre...





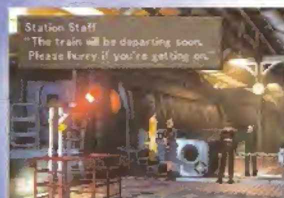
A timberi akció

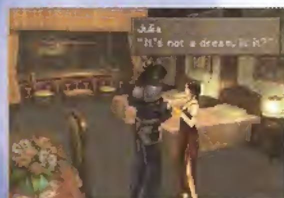
Mikor visszatérünk Squallékhoz, a csapat elképedve állapítja meg, hogy mindhárman ugyanazt álmodták (arról meg nem is beszélve, hogy közben folyamatosan kommentálták az álomban látottakat). Amíg ezen morfondíroznak, meg is érkeznek a timberi pályaudvarra, amelynek peronjánál vár bennünket a kapcsolat. Mondju be a Cidtől kapott jelszót ("De a baglyok ugyanazok maradnak."), é az ember elvezet a "titkos" bázisra, ami a szomszéd vágányon álló vonat.

Itt találkozunk néhány egzotikus arccal, a legegzotikusabb azonban a kocsi végén levő lakosztály akanapéján heverészik: a lány, akivel a bálon táncoltunk. Rinoa a nyakunkba borulva ujjong, hogy itt vannak a SeeD-ek, a bálon ugyani azért jelent meg, hogy segítséget kérjen Cidtől, akinek a mi jó öreg Seifer barátunk mutatta be. Szemé mesen érdeklődik is utána, mire Squall mogorván kiböki, hogy Seife nem SeeD. A csapat tehát új tagga bővül. Pontosabban kettővel, ugyanis beáll hozzánk Angelo, Rinoa juhászkutyája is, akit gazdáj majd speciális támadásokra használhat.

Vonuljunk át a vonat első részébe levő fülkébe, ahol a csapat megbeszéli a következő akció tervét. Hamarosan Timberbe érkezik Vinz Deling, Galbadia zsarnok elnökéne különvonata, akit igen érdekes módon óhajtanak a partizánok foglyul ejteni: a három kocsiból álló elnöki szerelvényt a nyílt pályán akarják megtámadni egy másik vonattal. Az első és utolsó, őrökkel teli biztosító kocsi lekapcsolásával az elnöki Pullmant a mi szerelvényünkhöz csatoljuk, aztán eltűnünk vele, mint a kámfor. Ez így leírva is érdekesen hangzik, a játék negyed órás ismertetőjét végignézve meg még érdekesebben. Először nyilvá mindenki két-háromszor is végighallgatja a tervet – amire semmi szükség, mert a dolog pofonegysz rű lesz. Az elnökit közrefogó két kocsit egy négy számjegyből álló, állandóan változó kombinációval tudjuk lekapcsolni (az egyiket három számmal, a másikat öttel), ami Squall feladata lesz; Rinoa a szerel vény tetejéről diktálja az aktuális kódot; a többiek pedig a kocsikban le fel mászkáló őrök mozgását figyelik. Köszönhetően a PlayStationös eredetnek, a számokat az irányító billentyűkkel tudjuk majd bepötyögni. Miután ezt begya koroltuk, szóljunk Wattsnak, hogy készen állunk az akcióra.

Megint egy videókkal kombinált remek kis jelenet jön. A csapat átugrál a miénkkel párhuzamosan robogó elnöki szerelvény tetejére, majd elkocogunk az első kocsihoz. A roppant bonyolult ismertető elle-





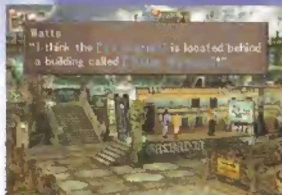


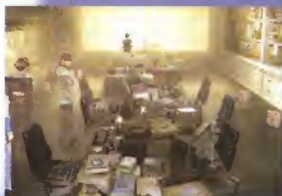




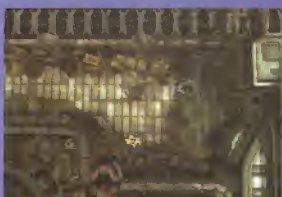


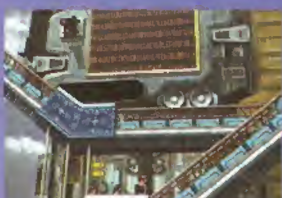


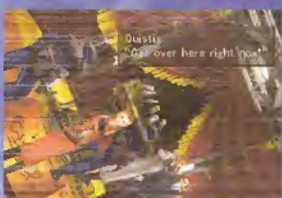












nére a feladat mindössze annyi, hogy amikor a kocsi belsejében távolodni látjuk a piros és kék egyenruhás őrt, másszunk le Squallal és pötyögjük be a Rinoa által diktált számokat. Amíg az őrök végigjárják a kocsit, kábé három kódot lehet beütni (bár biztosabb ha egyszerre csak kettővel próbálkozunk), aztán vissza kell mászni a tetőre, különben észrevesznek bennünket. (Az se különösebben nagy baj, mert kétszer újra lehet kezdeni az akciót.) Az első kód után a Baglyok szerelvénye berobog az elnöki szerelvény elé, és következik az utolsó kocsi leakasztása. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb csak most öt kóddal, szóval jobb kétszer visszamászni a tetőre.

A sikeres akció után megint a saját szerelvényünk előterében találjuk magunkat. Tegyük vissza a csapat másik két tagjához a GF-eket (a Laguna/Squall-váltásoknál mindig újra kell junctionölni a GF-ket, ha a parti másik két tagja nem Selphie és Zell, lévén a Laguna-trió másik két tagja az ő "hasonmásaik"), majd szóljunk Rinoának, hogy kukkantsuk meg Vinzel urat.

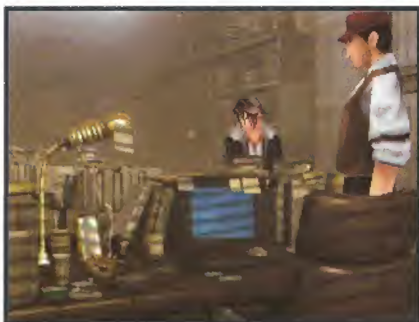
A kocsijában Rinoa nagy peckesen odalépdel az elnökhöz, és hűvösen közli vele, hogy nem történik bántódása, ha nem ellenkezik. Az elnök még hűvösebben érdeklődik, hogy mi történik, ha mégis ellenáll? Az elnöki szerelvény ugyanis csapda volt: Galbadia már régen tudott a timberi ellenállókról, ezért az elnök helyett egy hasonmás utazott rajta, akivel természetesen most meg kell küzdenünk. Eleinte nem túl erős, és lehet tőle egy rakás Cure-t szipkázni, továbbá amíg csapkodjuk, van időnk duplázásokat varázsolni a karaktereinkre. Miután az elnök urat levertük, átalakul egy Gerogero nevű hatalmas zombivá, akinek a fizikai támadásai sem rosszak, viszont az átkokkal és némítással kombinált státusztámadásai már kimondottan idegesítők (viszont Berserk mellett lehet tőle szipkázni Esunát, amivel ezeket rögtön gyógyíthatjuk is). A tűz és víz elementáltámadásokra viszont elég háklis, így tehát dupla Water és Fire varázslatokkal, valamint Ifrittel hamarost végezhetünk vele.

Ezután megint összeül a haditanács, ahova Watts új hírekkel érkezik. Az igazi elnök a timberi tv-állomáson tartózkodik, ahonnan nemsokára egyenes adásra kerül sor. Ugyan Galbadiában is van ilyen, viszont a timberi az egyetlen, amely rádióhullámokat is tud sugározni. Ezekkel ugyan az elmúlt két évtizedben némi gáz van, viszont – mint azt láttuk – az előző nap a katonák rendbe hozták a dolleti átjátszótornyot, nyilván abból a célból, hogy az egész világgal közölhessenek valami fontos dolgot... A Baglyok rögtön új tervet készítenek a tv-állomás elleni akcióra, a SeeD-ek viszont az akció végeztével most már haza akarnak menni. Amikor Squall a Kerttel kötött szerződés után érdeklődik Rinoánál, a lány előhúzza az iratot, ami meglehetősen tág időhatárokat tartalaz: a Baglyoknak Timber teljes felszabadulásáig rendelkezésre áll a SeeD-osztag – így tehát az új akció is a mi feladatunk lesz.

Miután összeállítottuk a tv-állomásra induló csapatot, beszéljünk Watts barátunkkal, majd hamarosan ismét a pályaudvaron találjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol a fal mellett álló fickótól megtudhatjuk, hogy ez itt a Timber Maniacs szerkesztősége, ha viszont a tv-állomáshoz akarunk eljutni, akkor a szomszédban lakó asszonynál kell érdeklődnünk. A szerkesztőség folyosójáról balra nyíló sötét szobában van egy rejtett draw point Blizzagával, a folyosó végén levőben pedig hosszú és nyomasztó beszélgetést folytathatunk az újság szerkesztőivel az álmokról (a ma reggeliekről, a tegnapiakról, a gyermekkoriakról...), aminél némileg hasznosabb, ha magunkhoz vesszük a földön heverő Timber Maniacs legújabb számát, benne egy kártyával.

A szomszédba lakó asszonytól megtudjuk, hogy a tv-állomáshoz régebben a háza mögött levő sikátoron keresztül lehetett eljutni, de mióta üzemen kívül van, egy kocsma épült a sikátor elé. (Az utcácskára még le lehet látni az emeleti ablakból, bár az egyik rosszcsont kölyök nem átall pénzt kérni az ablakhasználatért.) A kocsmához az utca következő részén lehet lejutni. Miután az előtte levő téren lepofoztunk két katonát, szemügyre is vehetjük. A leghangosabb vendég a hátsó ajtó előtt hever a földön. Vadul szitkozódik, hogy mióta az ellenállók megpróbálták elrabolni az elnököt, nem járnak a vonatok és ő nem tud hazajutni Dolletbe, és mivel enyhén (?) berúgott, még a kártyáját is elvesztette – meg egyébként is még kér inni egy kicsit. Italra nem célszerű meghívni, mert kirendelgeti magának az egész pultot, mi pedig koldusbotra jutunk, inkább kérdezzük a kártyájáról. Miután Squall átnyújtotta neki a szerkesztőségben meglelt holmit, hajlandó félrehúzódni, és szabad az út a sikátor felé.

Miután a lépcsőkön felmásztunk a tv-toronyba, egy hatalmas kivetítőt pillantunk meg a külső részén, amin furcsa krikszkrakszok szaladnak. Watts azzal a hírrel érkezik, hogy a támadás kivitelezhetetlen, mindenütt Galbadia katonái őrködnek. Rinoa új "terve" az, hogy miután az elnök elvonult, beolvassák a saját közleményüket az éterbe... Következik egy kis veszekedés Squallal gyermekded elképzelésekről, elkötelezettségről és hasonló érdekes témákról, majd a lány dühösen elrohan. Hirtelen megelevenedik a képernyő és a műsorvezető 17 évnyi hallgatás után kicsit megilletődve konferálja be Galbadia örökös





elnökét. Az elnök beszéde arról szól, hogy ugyan a világ néhány kontinensének van némi konfliktusa Galbadiaval, de szerinte semmi akadálya nincs ezek rendezésének, amit egy konferencia keretében képzel el. Már ki is nevezte saját követét, egy varázslónőt, akit ez úton szeretne bemutatni... Eddig jut a mondókájában, amikor hirtelen zaj támad, majd a látótérbe berobban Seifer, lecsap néhány katonát, majd Gunblade-jét az elnök torkának szegezve foglyul ejti. Squallék elképedve bámulják a kivetítőn, amikor a stúdióba megjelenik Quistis is, és szembefordulva a képernyővel azonnal a stúdióba hívja a Timberben tevékenykedő SeeD-osztagot.

Kocogjunk tehát be mi is a stúdióba, ahol a SeeD-ek megpróbálnak a lelkére beszélni Seifernek (ki-ki a maga módján), hogy engedje el az elnököt, aki azzal fenyegetőzik, hogy Galbadia a teljes haderejével megtámadja a Kertet. Seifer azonban imponálni akar Rinoának, és foglyával dühösen kihátrál a stúdióból nyíló folyosóra. Amint követni próbáljuk, meglepő dolog történik: a semmiből előtűnik egy lila ruhát viselő női alak, és Seifert szuggerálva misztikus szózatba kezd. Seifer megigézve követi a varázslónőt "vissza a gyermekkorába", és miután mindketten eltűntek, az elnök is gyorsan olajra lép...

A stúdió bejáratánál ezentúl fegyveres őr posztol. Ahogy lekocogunk a lépcsőn, megjelenik Rinoa és ijedten közli, hogy felfedezték a bázisukat, tehát új rejtekhelyet kell keresniük. A kocsmába visszatérve megjelenik az asszony, akinek a házából a sikátorra láttunk, és felajánlja, hogy keressünk nála menedéket. (Ő mellékállásban szintén ellenálló, csak most éppen nem aktív...) A házában elrejtőzünk az emeleten, ameddig Galbadia katonái átfésülik a várost, majd a földszinten Quistis adja meg a tippet a szolgálati szabályzat alapján, hogy mi légyen a teendő: ha egy akció után egy SeeD valamilyen okból nem képes visszatérni a Kertjébe, köteles a legközelebbi Kertben jelentést tenni... Márpedig ide a legközelebbi Kert a Galbadia Garden.

Ahogy kilépünk a házból, egy újabb katona jelenik meg az utca végén, de most kivételesen nem következik harc. Közelebbről szemügyre véve felismerjük Wattsot, aki a város másik pályaudvarát ajánlja a figyelmünkbe, amelyet nem zártak még le. A kocsmához vezető lépcsőlejárat előtt egy "titokzatos" öregember vár bennünket, aki nem más, mint a másik (hasfájós) Bagoly: Zone. Az utolsó vonatra már az összes jegy elkelt, de ő előzékenyen vásárolt már három jegyet a SeeD-eknek és Rinoának, hogy leléphessenek – aztán némi gondolkodás után a sajátját felajánlja Quistisnek. Kocogjunk tovább, majd az állomáson ugorjunk be a vonatba, ami azonnal el is indul. A vonaton beszéljünk Zellel, és válasszuk az opciók közül a Leave him alone-t: a képernyő elsötétedik, és mire ismét kivilágosodik, meg is érkeztünk a Galbadia Garden állomásra, ahol természetesen kiszállunk. Az "állomás" igen érdekes, ugyanis a vadon kellős közepén van. A gonosz készítők nyilván úgy gondolták, hogy pár órás (napos?) téblábolással szórakoztatják a Galbadia Gardent kereső játékost. Pedig a Kert tényleg közel van az állomáshoz: ahogy kiszálltunk, pont a dombok túloldalán. Az átjárhatatlan dombokat egy szurdok szakítja meg, amelyhez egy erdőn keresztül vezet az út.





Az erdő szélén a csapat még tanakodik egy kicsit: Zell dühös magára, hogy kibökte az elnök előtt, hogy a Balamb Gardenből vannak, a többiek aggódnak, hogy a többi SeeD meg tudja-e védeni az otthonukat, ha Galbadia tényleg megtámadja őket - aztán egyszer csak jellegzetes sivítás hallatszik, és a csapat ismét álomba merül...

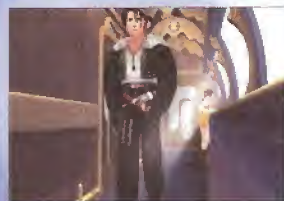
Esthari bányák

Újra Lagunáékat irányítjuk, akik éppen egy bányakomplexumban őrjáratoznak, amikor hirtelen néhány csillogó ruhás, esthari katona fogja közre őket. Miután megfenyítettük támadóinkat, utat kell találnunk magunknak a bányán keresztül, ami tulajdonképpen egy labirintus. Némi bóklászás után nem lesz nehéz kiismernünk magunkat benne, bár elég sok véletlenszerű harc lesz Esthar katonáival. Meg lesz két nem véletlenszerű is, két robottal, akiknél érdemes feltankolni Dispel, illetve Shell és Protect varázslatokból. Menet közben találunk egy hal formájú dolgot a jégbe fagyott földön, amely nem más, mint egy detonátor: az egyik gyutacsával az aktuális, a másikkal a szomszédos helyszínen levő óriási jéggolyót tudjuk arréb görgetni...

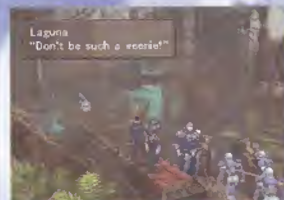
Az utak mindenképpen egy olyan helyszínen futnak össze, ahol egy save pont van. Innen felfelé haladva kiérünk egy sziklafal peremére, de mielőtt barátaink nagyon megörülnének a megmenekülésüknek, újra körbefogják őket az esthariak, akikből most már egy nagyobb csokorra valót kell lecsapkodnunk. Az utolsó harc végén egy haldokló esthari még bevisz egy-egy ütést Kirosnak és Wardnak, amitől mindkettő HP-je 1-re esik. A két "súlyos sebesült" és Laguna kissé szarkasztikus vitát folytat az élet múlandóságáról, aztán Laguna egy igen egyszerű módszert választ, hogy megmentse őket: a sziklafal lábánál hullámzó tengeren hajót pillant meg és barátait minden további nélkül lehajítja a mélybe. Amikor egy idő múlva a csobbanások zaja felér a peremre, úgy dönt, hogy ő inkább lemászik. A gravitáció azonban közbeszól.

(Van még némi elmaradásunk GF-ekből, amit a következő oldalon találtok, aztán májusban folytatjuk a dolgot, bár lehet, hogy egy kicsit nagyobb léptekkel, mert így tényleg nem végzünk karácsonyig sem.)

















HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1	90/2	90/3	90/4	90/5	90/6	90/7	91/1 ELFOGYOTT	91/2	91/3	91/4 ELFOGYOTT	91/5
91/6	91/7-8	91/9	91/10 ELFOGYOTT	91/11	91/12 ELFOGYOTT	92/1	92/2	92/3	92/4	92/5	92/6
92/7-8 ELFOGYOTT	92/9	92/10	92/11 ELFOGYOTT	92/12 ELFOGYOTT	93/1	93/2	93/3 ELFOGYOTT	93/4	93/5	93/6	93/7-8 ELFOGYOTT
93/9 ELFOGYOTT	93/10	93/11 ELFOGYOTT	93/12 ELFOGYOTT	94/1 ELFOGYOTT	94/2 ELFOGYOTT	94/3	94/4	94/5	94/6	94/7-8	94/9 ELFOGYOTT
94/10	94/11	94/12	95/1	95/2	95/3	95/4	95/5	95/6	95/7-8	95/9	95/10
95/11	95/12	96/1	96/2	96/3	96/4	96/5	96/6	96/7-8	96/9	96/10	96/11
96/12	97/1	97/2	97/3	97/4	97/5	97/6	97/7-8	97/9	97/10	97/11	97/12
98/1	98/2	98/3	98/4	98/5	98/6	98/7-8	98/9	98/10	98/11	98/12	99/1
99/2	99/3	99/4	99/5	99/6	99/7-8	99/9	99/10	99/11	99/12	00/01	00/02

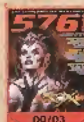
db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen

100,- Ft/db

(+ postaköltség*)

boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.


00/03

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-		
99/7-8	576,-		
99/9	398,-		
99/10	398,-		

Bahamut



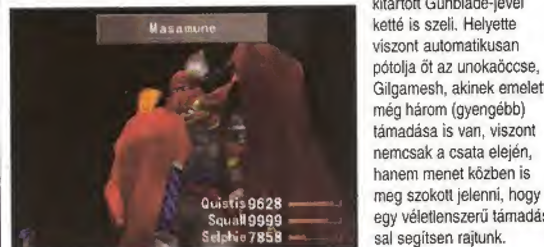
A világ délnyugati részén találunk egy aprócska szigetet (a térkép nem mutatja!), ahol a Ragnarokkal tudunk leszállni. Squall már hallott a "mobil" szigetről: úgy tudja, hogy valami cuc-cot bányásznak itt a tengerből és mellesleg remek kis DP-k találhatók benne. Ja. Azt azonban nem tudja, hogy minden egyes lépésnél meg fognak minket támadni remek kis státuszattakokkal a Buel-Bomb-Death-Soul-Anacondaur négyesfogatból álló szörnyek (itt nem segít az Enc-None képesség sem). Mondjuk abszolút nem erősek, csak egy kicsit sokat kel lepofozni, míg besétálunk a középen villogó fényhez, ami menet közben remek kis kommentárokkal szórakoztat bennünket (*"Fordulj vissza, ez az út a halálba vezet..."*). Mindenesetre jó kis XP/AP-gyűjtögető menet lesz. A problémák ott sokasodnak meg, amikor elérjük a fényt: ismét egy mókás találós kérdéssel szórakoztat, majd a nyakunkba hullik egy Ruby Dragon egy olyan 40.000+ HP-vel. Melegen ajánlott min. 5-6.000 HP-s karakterekkel érkezni, mert a sárkány Breathe támadása 4.000 körül sebez a parti minden tagján. Szintén melegen ajánlott figyelni, hogy elementál támadásnak milyen varázslat van belinkelve a fegyverekhez, mert a levegő nem hat rá, a tűz meg ráadásul még gyógyítja is. A GF-ek itt nem érnek túl sokat, leszámítva Diablost, aki gyönyörű szép 9.999-eket üt rá – a gond csak az, hogy ha idézés közben beleszalad a sárkány egyik lehelletébe, vagy az előszeretettel durrogtatott meteorviharába, akkor majdnem biztosan fel is borul. Ajánlott harcmodor: csináljunk limiteket rajta (ha magas a HP, akkor Aura varázslat a karakteren vagy adjunk neki Itemmel Aura Stone-t) Squallal, de jól jöhet Quistis Degeneratora vagy szerencsés esetben Selphie-től a The End vagy a Rapture – utóbbi három azonnal eltakarítja a kis vöröst. Ezután megint a pofátlan fénnyel csevegünk egy kicsit bennünket (*"Na, kegyelemért könyörögtök, kopaszok?"* – egy ilyen inzultusra csakis a Never! Lehet a jó válasz, egyébként kidob a barlang elé). Újabb rubin-sárkány az ajándék, de ez már rögtön egy hátbatámadással kezd (ha nincs belin-kelve ez a GF-képesség), és azonnal egy lehellettel pirongatja a partit. Miután ezt is feltrancsíroztuk, a fény kezdi respektálni tökös látogatóit (*"Oszt' mé' hacótok?"*). A Szent György ba-bérjaira vágyók a két lehetséges válasz bármelyikével tovább folytathatják a sárkányverést az idők és a Full-Life-ok/Phoenix Downok végezetéig. A huncut szerzők azonban eldugtak itt egy har-madik (láthatatlan) választ is (csak egy világító pont látszik a sorában): *"Csak úgy. Lehet, hogy erre születtünk..."* Na, ezt már ő is érdekesnek találja, és testet is ölt Bahamut képében. Squall nemes egyszerűséggel a GF-ek királyának titulálja – a leGF-zéstől pedig majd' megüti a guta, szóval újabb hirig jön, talán a legnehezebb. Bahamutot ugyanis nem egyáltalán nem fogja a levegő/villám elementál, a Mega Flare támadásával pedig 4-5.000 körülieket sebez. A limiteken kívül az ajánlott harcmodor: triplázás (varázslattal vagy Cerberus GF-fel); Shell/Protect/Reflect védelem és Haste (gyorsítás) minden karakterre (az se baj, ha Squallnál berakjuk a Cerberus Auto-Haste képességét); valamelyik karakternél mindenképpen legyen egy Recover; és támadjunk tűzzel (a tripla Meltdown pl. 1.500 körül sebez). Szerintem ez a játék egyik legnehezebb küzdelemsorozata, mert nemhogy nem lehet közben menteni, de a két sárkányt és Bahamutot egymás után kell leverni (a párbeszédek miatt nem lehet belépni a menübe). Ugyan nem muszáj megcsinálni, de Bahamutnak olyan elképesztően jó képességei lesznek, hogy mindenképpen érdemes (például már alapból tudja az Ability*4-et).



Odin és Gilgamesh

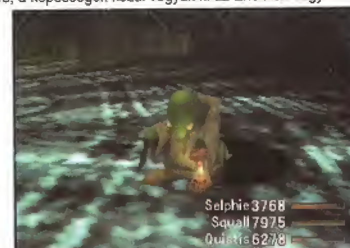


Miután a második CD már tudjuk irányítani a repülő Kertet, érdemes legelőször felkeresni a Centra Ruinst, amely egy gótikus kastélyra emlékeztet. Az alsó részein vidám Tonberryk sietnek az erre járó üdvözlésére (velük nem igazán jó kötözködni), magában a várban pedig különféle pokoli kreatúrák várnak bennünket. Ahogy a lépcsőkön kutyagolunk felfelé a kastély felsőbb szintjeire, idővel egy zárt ajtó mellett találunk egy szobrot, amelynek egyik szemében egy drágakő csillog. Ezt vegyük magunkhoz, majd folytassuk az utunkat felfelé, hogy a tetőn megleljük a szobor párját. Ha a szemgödrébe illesztjük az iménti drágakövet, mond nekünk egy számot (ami mindig változik). Vegyük magunkhoz mind a két követ a szeméből, majd ballagjunk velük vissza az előző szoborhoz, ahol a két követ a helyére illesztve és az iménti számot megadva bejuthatunk Odinhoz. Tulajdonképpen a legkönnyebb ellenfél, ugyanis egyáltalán nem támad, mindaddig, amíg le nem jár a kastély bejárata óta számlált idő. Akkor is csak egyet támad, viszont mindenki meg is hal. Ha sikerül időre levernünk, akkor rejtett GF-ként csatlakozik hozzánk, ami azt jelenti, hogy nem mi idézzük: időről-időre véletlenszerűen megjelenik a csaták elején, és Zantetsuken nevű támadásával minden ellenfelet azonnal kinyír. A 3. CD végén azonban kicsit túl hevesen ront Seiferre, aki kitartott Gunblade-jével ketté is szeli. Helyette viszont automatikusan pótolja őt az unokaöccse, Gilgamesh, akinek emelett még három (gyengébb) támadása is van, viszont nemcsak a csata elején, hanem menet közben is meg szokott jelenni, hogy egy véletlenszerű támadással segítsen rajtunk.



Tonberry King

Ugyanott, ahol Odint lecsapkodtuk, szert tehetünk egy másik GF-re is. Előtte nem árt kicsit felszerelkezni életrekeltő varázslatokkal/tárgyakkal, mert hosszú pofozkodás következik. Ha be van linkelve, a képességek közül vegyük ki az Enc-Half vagy None-t, hogy minél több találkozásra kerüljön sor, és kezdjünk el mászkálni a romok alsó részénél. Itt szép sűrűn jönnek majd a Tonberryk – egykori FF7-játékosoknak ismerős lehet a ronda zöld kis lény, a lámpással. Most még egy hosszú böllérkés is van nála. Majdnem olyan erős is, mint az előző részben, továbbá nem nagyon hatnak rá a GF-ek és a varázslatok sem (itt Odin sem jön segítségünkre) – leszámítva Diablost és a Demit. Az Evryone's Grudge nevű támadása is igen húzós darab. Legkönnyebben úgy tudjuk leverni, ha Squall-limiteket csinálunk ellene és közben valaki mással idézgetjük Diablost. Ha 20 Tonberryt lecsapkodtunk, megjelenik a Tonberry King, hogy alattvalói elfogyása feletti jogos felháborodásának adjon hangot. Neki olyan 100.000 körül lehet a HP-je és Diablos is folyton elhibázza – kellemes kis csata lesz... Ha sikerült lecsapkodni, beáll hozzánk GF-nek. (Melegen ajánlott egyébként itt valakinek a képességei közé Diablos Mugját belinkelni, ugyanis a rakásnyi Tonberrytől ellophatunk egy szép csokorra való Chef's Knife-ot, amiből az L Mag RF képességgel darabonként 20 Deathet állíthatunk elő. Ez nagyon barátságos hatással van mondjuk az Spr tulajdonsághoz belinkelve, részemről pedig előszeretettel szoktam státusz támadásnak belinkelni. Olyan szép, ahogy egyetlen csapásra azonnal meghalnak a kisebb ellenfelek...) Elég érdekesek a képességei is: a GF-ek között elég ritka például az Eva+30% és a Luck+50% (így tehát nem árt Cactuarral együtt odaadni egy karakternek, akinek megvannak ezek a junctionjei). A többi különleges képessége gazdasági jellegű: a Call Shoppal bárhol meghívhatunk egy shopot, a Haggle-lal csökkentjük a vételi, a Sell High-jal pedig növeljük a saját eladási árakat, a Familiar Face segítségével pedig olyan cuccokat vehetünk a boltban, amelyeket egyébként nem kínálna a boltos minden jöttmentnek.

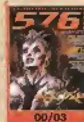


HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1	90/2	90/3	90/4	90/5	90/6	90/7	91/1 ELFOGYOTT	91/2	91/3	91/4 ELFOGYOTT	91/5
91/6	91/7-8	91/9	91/10 ELFOGYOTT	91/11	91/12 ELFOGYOTT	92/1	92/2	92/3	92/4	92/5	92/6
92/7-8 ELFOGYOTT	92/9	92/10	92/11 ELFOGYOTT	92/12 ELFOGYOTT	93/1	93/2	93/3 ELFOGYOTT	93/4	93/5	93/6	93/7-8 ELFOGYOTT
93/9 ELFOGYOTT	93/10	93/11 ELFOGYOTT	93/12 ELFOGYOTT	94/1 ELFOGYOTT	94/2 ELFOGYOTT	94/3	94/4	94/5	94/6	94/7-8	94/9 ELFOGYOTT
94/10	94/11	94/12	95/1	95/2	95/3	95/4	95/5	95/6	95/7-8	95/9	95/10
95/11	95/12	96/1	96/2	96/3	96/4	96/5	96/6	96/7-8	96/9	96/10	96/11
96/12	97/1	97/2	97/3	97/4	97/5	97/6	97/7-8	97/9	97/10	97/11	97/12
98/1	98/2	98/3	98/4	98/5	98/6	98/7-8	98/9	98/10	98/11	98/12	99/1
99/2	99/3	99/4	99/5	99/6	99/7-8	99/9	99/10	99/11	99/12	00/01	00/02

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100,- Ft/db (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.


00/03

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-		
99/7-8	576,-		
99/9	398,-		
99/10	398,-		

Processzor-körkép

★ Rend a lelke mindennek, de sokkal inkább a processzor

A múltkor tettünk egy sétát a videokártyák világában, hiszen mindenkinek nagyon fontos, hogy mit néz a monitorán, milyen minőségű képet, milyen frekvenciával. Nem ennyire egyértelmű – hiszen szemmel látható eredménye tulajdonképpen nincs –, de a processzor is ugyanolyan fontos része a rendszerünknek, függetlenül attól, hogy játékra vagy munkára használjuk. Ha nem is látható, de érzékelhető a processzor teljesítménye, a játékok esetében erősen befolyásolja a képmegjelenítést, egyéb munkavégzésnél pedig a programok sebességét. Akármilyen jó videokártyánk is van, a különböző tesztek eredményei azt mutatják, hogy a legjobb kártya sem használható ki maximálisan egy brutális teljesítményű processzor nélkül. Ez persze nem azt jelenti, hogy a hardvergyártók a vásárlók ellen szövetkeznek (hát miért is tennének ilyet azok a jótét lelkek...?), ez csak egy egyszerű, minden hátsó szándék nélküli ténymegállapítás. A processzorok terén hasonló káosz uralkodik, mint a videokártyáknál: több gyártó, több különböző portékája közül válogathatunk, vannak ősrégi modellek és folyamatosan jönnek ki az újabbnál újabb típusok, az ember már követni is alig bírja. Írásunkkal szeretnénk eloszlatni néhány esetleges félreértést és reméljük, sikerül tanácsot adnunk azoknak, akik gépfejlesztés előtt állnak.





A processzorok

Nagyon gyorsan fejlődik a processzorok világa, úgy a CPU magját nézve, mint az őket kiszolgáló egyéb eszközöket (alaplapi chipkészletek, memória, cache stb.). Most arról szeretnénk áttekintést adni, hogy milyen processzorokat vehetünk ebben a pillanatban a boltban, és ezek közül melyikre érdemes is beruházni. Az alapigazság, ami nagyon sok mindenre alkalmazható (sörre-borra-nőre simán), itt is igaz: a drágább jobb is. Ebben az esetben a pénztárcánk vastagsága szabja meg a határt, de akinek számít, hogy mennyi pénzt ad ki és mire, esetleg szívesebben költi a megmaradt pénzét a fentebb említett alapszükségletekre, annak talán sikerül megkönnyebbítenünk a választást.

Most csak az asztali gépekbe szánt processzorokról beszélünk, ezeken kívül készítenek még direkt kiszolgáló, azaz szerver gépekbe is processzorokat, de nem egészen ugyanazzal a technológiával és olyan jól megfontolt szándékkal, ami gyorsan elriasztja az egyszeri felhasználók kedvét a dologtól. Nagy méretű belső cache memória, multitasking, multi-user támogatás, többprocesszoros rendszerek beépített támogatása... Mindezek olyan magasra nyomják fel az árat, ami már csak és kizárólag a céges világ privilégiumává teszi őket. Nem beszélünk minden prociról, hiszen nincs értelme olyan dolgot dicsérni, ami már nem található meg a boltokban. Ilyen például a Cyrix 6x86MX vagy az IDT WinChip. Nálunk elég tiszavirág-életűek voltak, nem is találkoztam még olyan emberrel, aki például ez utóbbit használta volna huzamosabb ideig. Egyébként is halottról vagy jót vagy semmit.

Intel Pentium (I) MMX

A nagy öreg, a mostani processzorok egyik ősatyja még ma is ott csücsül a boltok polcain, bár már csak a 233-as, amit 10.000 Ft körül vesztegetnek. Alaplapot is kaphatunk hozzá, bár az már a legritkábban Intel chipsettel készült, azt ma már nem gyártják. Voltak olyan hírek, miszerint a processzort sem, de valahonnan a mai napig is előkerülnek az újabb szállítmányok. Még az is lehet, hogy csak nekünk van már néhány utolsó példány, itt Vadkeleten. Az biztos, hogy kihalófélben lévő fajról van szó, nem tudom ajánlani egyetlen olvasónak sem, hacsak nem a mamájának szeretne egy gépet összeállítani, amit ő sem használ a szövegszerkesztésen kívül sok mindenre. A mai 3D-s alkalmazások és játékok nem különösebben szeretik. 66 MHz-es rendszerbusz frekvenciával üzemeltethető, egyes példányai (sajnos inkább a régebbiek) tuningolhatók ennek feljebb tornászásával, de nem jelentős mértékben. A benne lévő technológiákról nem érdemes beszélni, ismerve a mai modern processzorokat. Támogatja a többprocesszoros rendszereket is és nyugodtan



AMD K6-2 PROCESSOR 3DNOW!

mondhatjuk, hogy megjelenésekor a legjobbnak számított, csak – egy szép képzavarral élve: – már elszállt felette az idő vasfoga.

AMD K6-2

Az ütőkártya: 100 MHz-es rendszerbusz a Socket7-es foglalatokkal is. Természetesen az alaplapnak támogatnia kell ezt, az Intel hivatalosan a TX chipsettel nem támogatta, mivel neki nem volt rá szüksége, ezért ALI vagy VIA chipsetes alaplapokban használható. Támogatja az MMX-et és az AMD saját fejlesztésű utasításkészletét, a 3DNow!-t. Ezt az utasításkészletet pedig a Microsoft támogatja a Direct3D-n belül. Szép kis sorozat, nem igaz? Ez egyébként 21 új utasítást jelent, amik elsősorban a játékok terén hoznak érzékelhető változást, de nekünk ennyi elég is. A régebbi K6-os processzorokkal ellentétben az MMX utasításokból is kettőt tud végrehajtani, ugyanúgy, mint az Intel processzorai. 64K elsőszintű cache memóriát építettek bele, szemben az Intel PI-gyel, amiben csak 32K van. Nagyon olcsó, a 350 MHz-es változatot 12.000 Ft körüli áron lehet beszerezni. Ilyen órajel mellett mindenképpen megfontolandó alternatíva azoknak, akik olcsó gépet szeretnének venni és nem ragaszkodnak az Intel névhez. Létezik 450-es, sőt 500-as változata is, még ez utóbbit is megkaphatjuk 20.000 Ft alatt.

AMD K6-3

Szinte ugyanaz, mint az előző, de beépítettek 256K belső cache memóriát a CPU magba, ami jelentősen megnöveli a teljesítményét. Ezzel a cache-beépítéssel nemcsak az Intel szenvedett, hanem az AMD is, nem véletlen, hogy nem sikerült annyira elterjszteni. A cache a processzor magjával egy lapkára került, így ugyanolyan gyors, mint az. A foglalat a régi, meglepő, hogy mi mindent sikerült még ebből kihoznia az AMD fejlesztőinek. Ezek után érthetetlen, hogy az Intel olyan korán leállt ennek a vonalnak a fejlesztésével, bár a rossz nyelvek szerint éppen azért tért át egy új foglalatra, mert ezzel is tovább tudta nehezíteni a vetélytársak életét. Ebben is 64K az elsőszintű cache memória mérete és van mellette 256K másodszintű cache is, ami a processzorral megegyező sebességen pörög. Sőt, lehetőség van 2M külső cache használatára is, ami már elég jelentős mennyiség. Elméletileg képes felvenni a Pentium III-as processzorokkal is a versenyt, 400 MHz-es változata akár 20.000 Ft-ért is megkapható, ami ugye jelentősen olcsóbb, mint az ugyanilyen Pentium II Mindenképpen megéri foglalkozni vele.

AMD K7

Az AMD jelenlegi csúcsprocesszora, az Athlon fedőnevű csodagyerek. Hogy miért csodagyerek? Erre viszonylag egyszerű a válasz, ugyanis ennek a processzornak az elkészítése után már egyáltalán nem egyértelmű az Intel abszolút fölénye. Új technológiával gyártják, a legkisebb testvér is 500 MHz-es órajelű, de bemutatták már az 1.16 GHz-es változatát is működés közben. Foglalata új, SlotA elnevezésű, így persze saját alaplapot is kell venni hozzá. Ez egy kicsit visszafogja az elterjedését, de ha jobban belegondolunk, észre kell vennünk, hogy ma már szinte minden processzorhoz saját alaplap is dívik. Az Athlon az első olyan processzor, ami már 200 MHz-es rendszerbuszt használ. Ez az előzőekben már ismertetett okok miatt nagyon fontos, bár még nem láttam működés közben, abban biztos vagyok, hogy nagyon gyors. Ehhez viszont megfelelő memóriára is szükségünk lesz, pontosabban DDR SDRAM-okra. (A DDR rövidítés most nem annyit tesz, hogy NDK-gyártmány: Double Data Rate, azaz kétszeres adatátviteli sebesség.) Sajnos jelenleg még "nem elterjedt" (mondhatni itthon sehol nem kapható), ráadásul lényegesen drágább a 133 MHz-es sima (SDR) SDRAM-nál. Az Athlonnál fejlesztettek a 3DNow! technológián, további 24 új utasítást építettek bele, amivel elsősorban a multimédiás alkalmazásokat támogatják. Természetesen kompatibilis a régebbi MMX utasításokkal is. Az elsőszintű cache memóriája 128K, ami nagyon pozitív, de sajnos az L2 (Level 2, azaz másodszintű) cache csak az órajel frekvencia harmadán üzemel, így nem minden esetben olyan gyors, mint szeretnénk. Másodszintű cache memóriából 512K van benne alapban, de a processzor támogatja a 8 megás L2 cache-t is – ez a későbbiekben még kellemetlen lehet az Intelnek. Elméletileg 500 MHz-től 1 GHz-ig kapható, nálunk még csak az 500, 550 és 600-as változata jelent meg a boltokban. Az 500 MHz-es AMD K7 processzor ára 50.000 Ft körül mozog, tehát aki szeretne közelebbről is megismerkedni vele, annak mélyebben a zsebébe kell nyúlnia.

Intel Pentium II MMX

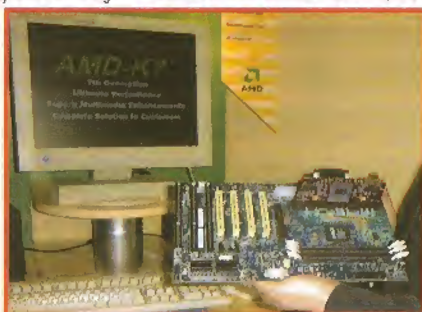
Slot1 foglalat, eleinte 66 MHz-es, ma már 100 MHz-es buszfrekvencia, MMX utasításkészlet, 512 kB belső cache memória – röviden ezek jellemzik ezt a processzort. 233 MHz-től 450 MHz-ig találkozhatunk vele a piacon. Ma már nem fejlesztik, helyette a PIII-asra koncentrálnak Intelék. A 350-estől kezdve vezette be az Intel a 100 MHz-es buszokat, ami igen kedvező lépés volt, nagyban növelte a teljesítményt. Sajnos az SDRAM-ok cseréjét is magával hozta, hiszen eleinte azokat is csak a 66 MHz-re tervezték. A magba integrált cache 32K, ez a processzor szerves része. A pro-cesszor lapján elhelyeztek további 512K másodszintű gyorsítótárat is, de ez külön áramkörökből épül fel, a processzor magjától függetlenül. A másodszintű tár csak az órajel felével ketyeg, így lehet az, hogy bizonyos esetekben a Celeron is képes utolérni. Mostanában a 350-es és a 400-as változata kapható, utóbbi olyan 30.000 Ft körüli pénzért.



Intel Celeron MMX

Az előző proci némiképp lebutított változata. Elsősorban az olcsó gépek piacát célozták meg vele, teljes sikerrel. Még ma is az egyik legkelendőbb processzor, annak ellenére, hogy már két éve a piacon van. Kezdetben Slot1-es változatai voltak csak, de az ár további letörése érdekében bevezették a Socket7-hez hasonló Socket370-et, itt a foglalatnak és a processzornak is alacsonyabbak az előállítási költségei. Nagyban segítette az elterjedését, hogy gyorsan elkészült a Slot1-Socket370 átalakító, amivel már a Slot1-es alaplapokba is be lehet tenni ezeket a procikat. Az Intel specifikációi szerint a Celeron csak a 66 MHz-es rendszerbuszt támogatja és nem lehet kettőt együtt működtetni belőle, azaz a többprocesszoros rendszerekbe nem tehetünk ilyeneket. Ezek az állítások az idők során a barkácsoló művészeknek köszönhetően sorra megdőltek. Eleinte kis buherálással, aztán minden további nélkül fel lehetett húzni őket akár 100 MHz-es buszfrekvenciáig is. Mivel a szorzókat fixálták, könnyen kijött egy 366-os Celeronból 550 MHz is, ami az árát figyelembe véve az egyik legjobb megoldás. A két processzor együttműködésének letiltását is sikerült megkerülni, sőt az Abit gyárt alaplapot két Socket370-es foglalattal, tehát a barkácsolást gyárilag elvégzik helyettünk. (Így jár az, aki kiskapukat hagy maga mögött...) Sajnos a most piacon lévő processzorok nagyobb részében már sikerült az Intelnek megoldani a rendszerbusz frekvenciájának fixálását, azaz csak és kizárólag 66 MHz-el indulnak el. Ez ránk nézve elég szomorú, de azért találkozhatunk még időnként olyanokkal, amik hagyják magukat tápolni. A legjobb, ha ismerőstől vesszük, és megkérjük, hogy a vásárlást megelőzően tesztelje le nekünk a tuningolási lehetőséget. Az első változatoknál a butítás úgy nézett ki, hogy abszolút kihagyták a processzorból a cache memóriát. Ez nagy hiba volt, ugyanis így nem volt képes felvenni a versenyt még az AMD K6-2-esekkel sem. Szerencsére a ma kapható processzorokban van 128K belső cache a processzor magjában, áramkörileg egyetlen lapon, bár nyilván nem annyira integrált része a magnak, mint az elsőszintű tár. Így sikerült az Intelnek létrehoznia azt a processzort, ami még ma is az egyik legkeresettebb darab az olcsó(bb) gépek piacán. Természetesen a Celeron támogatja az MMX utasításkészletet, sőt, a legújabb 566-os és 600-as már az SSE utasításkészletet is, amit







az Intel először a PIII-nál alkalmazott. Ebben további 70 utasítást vezettek be, amik segítik a processzorok gyorsabb munkavégzését. Sajnos ezek a processzorok számunkra még csak elméletben elérhetők. Ezek már a Coppermine FC-PGA foglalatába illeszkednek, aminek egyetlen nagy hátránya, hogy még ilyennel szerelt alaplapot még nem nagyon láthatunk a megszokott gyártók (Abit, Asus, GigaByte) palettáján. Az Intel nyilván már gyárt ilyet, csak hát az Intel alaplapok ugye nem az olcsóságukról híresek. 366-tól 533 MHz-ig kapható ebben a pillanatban. A kezdetekben a Pentium II árának kevesebb, mint a felébe került, ma ez már nem teljesen igaz, hiszen a ma kapható processzorokban van gyorsítótár. Egy 400 MHz-es Celeron processzor PPGA (Socket370) foglalatba kb. 20.000 Ft-ért bárhol beszerezhető,és ez az ár abszolút kellemes, ha figyelembe vesszük a jellemzőit.

Intel Pentium III

Jelen pillanatban az Intel csúcsprocesszora az asztali gépek terén. Ezt az adatok is bizonyítják. 450 MHz-től 1 GHz-ig kapható (az Intel szerint legalábbis, sajna nálunk még nem). Létezik 100 és 133 MHz-es buszfrekvenciájú változata, utóbbi mellé illik 133 MHz-es memóriát is tenni! A 32K elsőszintű cache mellett ez a processzor már 256K másodszintű, a mag áramköri lapjára integrált, azzal azonos órajelen dolgozó cache memóriát is tartalmaz. A PII-höz képest a processzor felépítésén is változtattak, hogy még nagyobb adatátviteli sávszélességet érjenek el. Van olyan változata is, ami hagyományos másodszintű cache-ből 512K-t tartalmaz. Ezek régebben készült típusok, de azért elég jók. A 256K-s cache-sel szerelt, 133 MHz-es buszhoz készült processzorokat már 0.18 mikronos technológiával gyártják, ami további méretcsökkenést, és sebességnövekedést hoz magával. A PIII tartalmazza az MMX és az SSE utasításokat. A processzorba az Intel valamilyen okból egyedi azonosító kódokat is beépített, ami nagy felháborodást váltott ki, mind a gyártók, mind a felhasználók körében, majdhogynem tönkrevágta az új processzor elterjedését, de aztán sikerült egy olyan kompromisszumos megoldást találni, amelyben ez az azonosító kikapcsolható. Nálunk a Pentium III 500-tól 733 MHz-ig kapható, a hagyományos 500-as (100 MHz-es busz, 512 kB L2 cache) 55.000 Ft körül mozog.



Intel Coppermine

A PIII FC-PGA foglalatba illeszkedő változata. A foglalatból adódóan olcsóbb, mint az azonos órajelű PIII. Elsősorban a kiskategóriás munkaállomások piacát célozzák meg velük, gyakorlatilag csak a foglalatban van számottevő különbség a PIII-hoz képest. Ebben már az új cache memóriát alkalmazzák, ezért óvatosan kell összehasonlítani az előző típussal. Pillanatnyilag minden típusa 100 MHz-es buszfrekvenciát használ, 500, 550 és 600 MHz-es változatban kapható, az 500-as 65.000 Ft körül elérhető, ami azért elég húsbavágó összeg.

Néhány szó a jövőről

Bármennyire is meglepő, azt kell kijelentenünk, hogy a GHz-es órajelű processzorok fognak egyre nagyobb teret hódítani. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy szép lassan elérkezünk az x86-os processzorok diadalútjának a végéhez. Ilyen órajaleknél a processzorok már gyorsabban dolgoznak, mint az őket kiszolgáló központi memória (nem a cache!). A memóriamodulok is fejlődnek ugyan, de egyelőre úgy tűnik, nem olyan ütemben, mint ahogy azt a processzorgyártók elvárják. Ráadásul az újdonságoknak megvan az a nagyon nagy hátránya, hogy irgalmatlanul drágák. A közeljövőben megjelennek a GHz feletti órajelű processzorok és az őket segítő RAM BUS vagy DDR memóriák az árlistákban, de olyan áron, hogy az otthoni gépünknek alighanem még várni kell egy-két évet. Halkan jegyzem meg: ez egyáltalán nem baj, legalább lesz idejük a gyártóknak finomítani a dolgokon.



Az x86 sorozat új tagja a Willamette kódnévre hallgató proci lesz, de ezzel párhuzamosan jó ideje folynak már a fejlesztések az Intel-HP szövetségben a Merceden is. Utóbbi már szakít az x86 hagyományaival és teljesen új architektúrát hoz a számítástechnika világába. A Willamette már valószínűleg 0,13 mikronos technológiával készül, de ettől függetlenül a sebesség növelése érdekében további új utasításokat vezetnek be (Willamette New Instructions, azaz SSE2), illetve az egy utasítást feldolgozó ciklust is meghosszabbítják, azaz még több részfeladatra bontják fel. Ez elvileg azt jelenti, hogy lassabban hajtja végre az utasítást a processzor, hiszen az adatoknak több áramkörön kell keresztülhaladniuk, de mivel ezt félelmetes órajelen teszi, egyértelmű gyorsulásra számíthatunk. A cache memórián is változtatnak némiképp, tovább egyszerűsítve a processzor dolgát. Az SSE2 bevezetése azt is magával hozza, hogy gyorsan kell az Intelnek támogatókat szereznie, mivel enélkül alig lesz érzékelhető a gyorsulás. Na meg persze ott a RAMBUS memória kizárólagos támogatása, és a többi kellemetlenség. Szóval a jövő nem teljesen tiszta, de egyáltalán nem reménytelen.

Bízunk benne, hogy lesz az Athlonnak is olcsó (Socket-es) változata, amit az AMD elvileg már tervbe is vett, így valamivel jobban ösztönözve az Intelt is és a piacot is. A jövőbe mutat még a Transmeta cég Crusoe fedőnév alatt futó processzora. Teljesen új technológia, forradalmi újítások, már a tervezési fázisban is. Nem csoda, hogy sokáig mindenki mélyen hallgatott a dologról (főleg a konkurencia). A lényeg, hogy az x86-os családdal való kompatibilitást szoftveres úton oldják meg, ami természetesen a processzor új magján fut, arra fordítja le a megfelelő utasításokat. Egy új cache memória is bevezetésre kerül, amit Translation cache-nek neveztek el. Ebben adatokon kívül tárolhat a processzor már előre lefordított kódokat (programokat) és onnan tudja futtatni, anélkül, hogy számolást kellene végeznie. Nos, biztató, de azért csak várjuk ki a végét.

Még egy dolog, amit a jövőről el lehet mondani, hogy nagy valószínűség szerint néhány éven belül már az otthoni gépeinkbe is több processzor kerül. Előbb-utóbb minden "menő" operációs rendszer támogatni fogja a többszálú utasításvégrehajtást. Ítéletet nem szeretnék mondani a processzorok közötti legjobb választást illetően, szerintem a fentiek alapján mindenki el tudja dönteni, hogy mire van szüksége. Na meg pénze.

Csoki

Processzor-típusok órajel szerint

	1.08 GHz, 866, 800EB, 733, 667, 600EB, 533EB MHz	850, 800, 750, 700, 650, 600E MHz	850, 800, 750, 700, 650, 600, 550E, 500E MHz	866, 800, 733,667, 600EB, 533EB MHz	600B, 533B MHz	450, 500, 550, 600 MHz
S.E.C.C. 2 tokozás	X	X			X	X
FC-PGA 370 pin tokozás			X	X		
0,18 mikronos gyártási technológia	X	X	X	X		
0,25 mikronos gyártási technológia					X	X
133 MHz-es rendszerbusz	X			X	X	
100 MHz-es rendszerbusz		X	X			X
256 K Level 2 cache (teljes sebességgel)	X	X	X	X		
512 K Level 2 Cache (fél sebességgel)					X	X
Advanced System Buffering	X	X	X	X		

Megjegyzés: az „E" rövidítés a processzor-típus mellett az Advanced Transfer Cache és Advanced System Buffering-támogatást, a „B" a 133 MHz-es rendszerbusz támogatását jelenti, az „EB" mindkettőt. 600 MHz felett mindegyik Intel processzor támogatja az Advanced Transfer Cache-t és az Advanced System Bufferinget.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
12 O CLOCK HIGH	11999.-
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
ACES	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	11999.-
ACTUA SOCCER 2	9999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	1999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	11999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	HIVJ
ALIEN VS PREDATOR	11999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-
ANDRETTI RACING	11999.-
APOCALYPSE	5999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MAN	7999.-
ARMY MEN 2	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
B HUNTER	11999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BATTLEZONE 2	HIVJ
BIO FORGE	4999.-
BLAZE & BLADE	9999.-
BLOOD II THE CHOOSEN	4999.-
BRAVEHEART	9999.-
BREAKTHRU	3999.-
BUGS BUNY LOST IN TIME	9999.-
BURN RUBBER	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-
CAESAR III	11999.-
CANNON FODDER 2 /H	3999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON	4999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-
CIVILIZATION 1	2999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-
CODENAME EAGLE	11999.-
COLD SHADOW	4999.-
COLIN MCRAE RALLY	6999.-
COMMAND & CONQUER MEGA PAK	6999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CRICKET 97	9999.-
CROC	3999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEATHKARZ	11999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESESCRATED LANDS	5999.-
DESTRUCTION DERBY 2	2999.-
DEVIL INSIDE	HIVJ
DID VIRTUAL WORLD	4999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DRIVER	11999.-
DUNE 2000	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	6999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA 2	1999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXPENDABLE	11999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	9999.-
FIFA 98	3999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER PILOT	7999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999.-
FIGHTING FIT	HIVJ
FIGHTING STEEL	11999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FLANKER 2.0	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLUX	2999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FORMULA ONE 99	9999.-
FRENCH OPEN	3999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GANGSTERS	6999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GORKY 17	9999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GRAND TOURING	2999.-
GULF WAR	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.-
HALF LIFE	9999.-
HARDWAR	11999.-
HEAVY GEAR 2	9999.-
HELLCOPTER	11999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES 3 DATA - SHADOW OF DEATH	HIVJ
HEXPLORE	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS	9999.-
HIDDEN & DANGEROUS - FIGHT FOR FREEDOM	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IAF	10999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INTERSTATE 82	9999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JANE AH64D LONGBOW FLASH POINT KOREA	7999.-
JANE F/A 18	9999.-
JANES FLEET COMMAND	10999.-
JOHNNY HERBERT GP	4999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KA52 TEAM ALIGATOR	HIVJ
KINGPIN	11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LION KING 2	11999.-
LITLE BIG ADVENTURE 2	3999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
LULA DOUBLE PACK	9999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	4999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	HIVJ
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAX 2	1999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	HIVJ
MECHCOMMANDER GOLD	2999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-
MEGA PAK 3	11999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MESSIAH	HIVJ
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING	10999.-
MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIG ALEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-
MIGHT & MAGIC VIII	HIVJ
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONSTER TRUCK	11999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NBA LIVE 2000	9999.-
NEED FOR SPEED III	3999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999.-
NHL 2000	10999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
NOX	9999.-
NUCLEAR STRIKE	1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PATRIOT	4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PGA TOUR GOLF 486	4999.-
PIZZA TYCOON	4999.-
PLANE CRAZY	4999.-
PLANESCAPE TORMENT	11999.-
POD GOLD	4999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS 3 DATA	7999.-
POWERBOAT RACING	6999.-
PRECISION RACING	12999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	1999.-
QAD	9999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY 2	2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RACING COLLECTION	HIVJ
RAGE OF MAGES	6999.-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY MASTERS	HIVJ
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS	5999.-
RED BARON II	7999.-
RED JACK	11999.-
REDGUARD	11999.-
REDLINE	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPGAE + DATA	2999.-
RENT A HERO	9999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-
REVENANT	11999.-
ROBORUMBLE	6999.-
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA	HIVJ
SABRE ACE	4999.-
SCARS	11999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-
SEPTERRA CORE	8999.-
SETTLERS III MISSION	3999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	3999.-
SHADOWMAN	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	3499.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIM PARK	3999.-
SIMON SORCERER 3D	HIVJ
SKULL CAPS	10999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIER OF FORTUNE	11999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SPACE COLLECTION	HIVJ
SPEC OPS	11999.-
SPEC OPS 2	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-
SPIROU	9999.-
SPORTS CAR GT	4999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-
STAR WARS FORCE COMMANDER	11999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER	9999.-
STARSHOT	7999.-
STEEL PANTHERS III	4999.-
STRATEGO	4999.-
STREET WARS	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SWAT 2	9999.-
SWAT 3	11999.-
SYSTEM SHOCK II	11999.-
SYYRAH	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-
TENKA	1999.-
TEST DRIVE 5	7999.-
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-
THE CIVIL WAR	4999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-
THE GREEN PORTAL	5999.-
THE SIMS	10999.-
THEME HOSPITAL	4999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIBERIUM SUN FIRESTORM	6999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA	6999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PACK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-
TOY STORY 2	11999.-
TRAFFIC GIANT	HIVJ
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-
ULTIMA 8 PAGAN CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-
ULTIMATE WAR PAK	11999.-
UNREAL TOURNAMENT	11999.-
UP WORDS	4999.-
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	9999.-
VÉSZHELYZET	2999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WAR BREEDS	9999.-
WARGASM	11999.-
WARHAMMER PACK	11999.-
WARWIND II	4999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
WORMS 2	2999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
XENOCRACY	11999.-
XG2	9999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

ADDICTION PINBALL	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
CYBER GLADIATOR	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX MANAGER	1999.-
INCA	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-
SPEEDBALL 2	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
XENON II	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
CUBE HOPPER	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONGG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJ
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ARMOR COMMAND	HIVJ
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BLAM MACHINHEAD	HIVJ
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
EXHUMED	HIVJ
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL !	1999.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJ
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JET FIGHTER FULL BURN	HIVJ
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
MONTEZUMAS RETURNS	HIVJ
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER 2	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SURFACE TENSION	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT!	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
MILLEMIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER	3999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
ZOOL 2	1999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999,-
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999,-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999,-

COW AND CHIKEN

COW AND CHIKEN MINIATURE FIG	999,-
SOURTERS	1499,-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES

MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-

CRASH BANDICOOT SORTIMENT I.

CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-

CRASH BANDICOOT SORTIMENT II.

CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-

MORTAL KOMBAT

SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-

BEATLES YELLOW SUBMARINE

GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-

POPEYE

POPEYE OLIVE OIL 7"	1999,-
POPEYE 6"	1999,-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999,-

MOVIE MANIACS

SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-

DUKE NUKEM

DUKE NUKEM	2999,-

SPAWN DARK AGES 11

THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-

SPAWN SORTIMENT 13

CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-

SPAWN SORTIMENT 14

SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
KUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-

SPAWN TECHNO 15

CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-

QUAKE SORTIMENT I.

MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-

SLEEPY HOLLOW

THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-

METAL GEAR SOLID

SOLID SNAKE	3999,-
MRYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-

THE SIMPSONS

BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	399,-

CORGI CLASSIC

ROUTEMASTER BUS	2999,-
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999,-
1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499,-
1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999,-
1:64 SCALE GIFT SET	3999,-
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999,-
UNION JACK MINI	3999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB5	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB7	1999,-
1:64 FORD MUSTANG	1999,-
1:64 MERCURY COUGAR	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999,-
1:64 FORD MUSTANG MACH 1	1999,-
1:64 SUNBEAM	1999,-
1:64 TOYOTA 2000	1999,-
MR BEANS MINI 1:36	5999,-
TROTTERS VAN	2999,-

STEADY EDDIE

STEADY EDDIE	1999,-
OLIVER OVERDRIVE	1999,-
LORETTA LORRY	1999,-
JOCK THE TANKER	1999,-
RICK VAN RENTAL	1999,-
ANGIE AMBULANCE	1999,-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999,-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999,-

ULTIMA ONLINE

★ A múlt, a jelen és a várható jövő Britannia csatazajtól hangos földjén


Tájkép csata után

A címet olvasva biztos sokan megkérdezik maguktól, hogy ugyan miért kell egy lassan három éves online RPG-ről cikket írni? Tény és való, hogy az Ultima Online idehaza nem aratott nagy sikert, jobban mondva semmilyet. Az okok érthetőek, mindenki angolul illetve németül beszél a játékban, a hozzánk legközelebb eső szerveren sem mindig elég az 33.6k-s összeköttetés (már innen, az USA-ból sem!) az élvezhető sebesség eléréséhez, és ráadásul az első hónap után havonta fizetni kell az Origin által működtetett szerverek használatáért. Ha mindezt viszont félretesszük és kinézünk kis hazánkból, észrevehetjük, hogy a már majdnem három éves fennállása óta az Ultima Online még mindig kemény ellenfele az utána megjelenő 3D-s online RPG riválisoknak, és Britannia kb. 160.000 lakosa a "legjobb online közösség" címet vívta ki magának, miközben nagy érdeklődéssel látogatják a www.uo2.com-ot, hogy minél több választ kapjanak a "milyen lesz a folytatás?" kérdésre.

A múlt

Az Ultima Onlie jóval az Ultima 8 - Pagan megjelenése után és a kilencedik rész, az Ascension előtt került a boltokba. A játék végre lehetővé tette, hogy a sorozatból addigra már igen népszerű Britanniát a neten több ezer játékossal egyetemben benépesítsük, mint harcosok, varázslók, tolvajok, orgyilkosok, halászok, stb., a cheatelés pedig ki lett zárva, a karakterek három éve az Origin szerverein vannak eltárolva. Az igazi áttörést maga az engine hozta, a szöveges MUD-ok helyett Britannia 2D-s világa rengeteg színben pompázott 640*480-ban és a hangkártyával rendelkezők a zenéken kívül a zajos utcákon az ajtónyilástól kezdve a macskanyávogásig mindent hallottak.

Lévén az első a maga osztályában, az Origin tervezőcsapatának nem volt kinek a hibáiból tanulni az UO létrehozásakor, és bizony helyenként jelentősen elszámolták magukat, nem vettek figyelembe dolgokat, lebecsülték a játékosok agyafúrtságát, és a nyilatkozatok szerint abszolút nem számítottak ekkora népszerűségre. A szerverek néha túlterheltek voltak, rengeteg volt a bug, a sebesség pedig pocsék volt. Hogy megmutassák, ki az egér a neten, az Origin szerencsére összeszedte magát és rövidesen az UO automata patch-kliense letöltötte az UO első hibajavító kiegészítését, mindenki nagy örömére. Origin látta, hogy ez jó, és azóta is ontja magából a patcheket az UO-hoz, amikkel nekünk semmit nem kell csinálnunk, csak nézni, hogy lejön és felülír pár file-t. A teljes méret ma kb. 10-15 mega lehet.

Miközben a fejlesztők a javításokkal voltak elfoglalva, a játékosok száma egyre csak duzzadt, a klánok száma több ezerre (!) nőtt, és folyamatosan jelentek meg az UO-val kapcsolatos infó-, fórum-, klán-, és humor-website-ok. Eljött a pillanat, amikor a hibák kijavításán kívül elkezdett nőni az érdeklődés az újítások iránt is. A kezdeti tíz amerikai szerver száma mára húszra egészült ki az ausztrál, ázsiai és európai tagokkal, plusz két külön szerver üzemel különleges célokra, mint például az új patch-ek tesztelése. Játékbeli változásokból csak a legkiemelkedőbbeket említeném meg a százak közül: a felbontás már 1024*768 is lehet, a klánrendszer szinte tökéletes, az engine már kezel színes fényforrásokat, a 48 képesség sokkal összetettebb lett, és a harcrendszer teljes átalakításon esett át, a kezdeti "üsd-vágd" primitív kora óta, csakúgy, mint az NPC-k AI-ja.


Kicsit sok lett az egy képernyőre jutó sárkányok száma

A Jelen

Az Ultima Online ma kétségtelenül virágkorát éli. A városok falain túl a játékosok által létrehozott fogadókban és üzletekben szinte mindenhez hozzá lehet jutni, a ritka tárgyaktól kezdve bármely első osztályú felszerelésig bezárólag. A kritikákat figyelve az Origin igyekszik az új játékosoknak jobb esélyeket adni kezdéskor. Sokak szerint az UO csak fanatikusoknak való a karakterek hosszas felfejlődési ideje miatt. Ez most a hetekben változott meg, minden karakter gyorsabban erősödik, ügyesedik, és sokkal könnyebb egy képesség elsajátítása. Márciusban legalább ezer game master vagy klánok által rendezett eseményre került sor, ezek idejéről és később kimeneteléről az UO honlapján lehet olvasni. Ezek között fellelhetünk vadászatokat, 2-2 elleni és egyéb, mágus vagy harcos tornákat, házasságokat, "ki a legjobb kovács, asztalos stb" versenyeket és még ezer mást. A városok sem a régi, fallal körülvett biztonságos menedékek már, az utóbbi hónapokban többeket különböző szörnyek folyamatos támadás alatt tartottak.

The Second Age

Rendezvények ide vagy oda, kell valami újat mutatni a kíváncsi tízezreknek. A The Second Age (T2A) az első és egyetlen CD-s kiegészítése az UO-nak, tavaly került a boltokba. A T2A új szörnyek hadát sorakoztatja fel az elveszett világot bebarangolni merészkedők előtt, de találunk új, békés városokat is. Az elveszett világba vezető kapuk helye nem lett közzé téve, az Origin inkább ránk hagyta a felkutatásukat. Ha valaki hajóval szeretne átjutni Britannia tengereiről az elveszett világ szintén veszélyes vizeire, azt megteheti a három átvezető vízi kapu valamelyikénél.

Az elmúlt 2 hónap legnagyobb eseménye Trinsic körül zajlott. Minden a fekete templomok megjelenésével kezdődött, melyekről eleinte senki semmit nem tudott, azon kívül, hogy tucatjával ontják magukból a városokat támadó ellent. A városok védelme alatt többen jelentették, hogy eddig még nem látott ellenfelekre bukkantak, akik mintha a támadásokat vezették volna. Mint később kiderült, az ismeretlen démonok, egy lich, ork és troll egy igen rossz szándékú úrnő generálisai voltak, akiket game masterek alakítottak a főbb események során. Trinsic a lich seregei miatt már alig tartotta magát, a végső küzdelem után pedig az őrök is elhagyták, és Lord British veszélyes területnek nyilvánította. A város hetekig le volt zárva, a visszafoglalásra pedig csak jóval később került sor. A lich legyőzésére az Origin több eshetőséget is kidolgozott, és az összes szerveren a játékosok tettei befolyásolták, hogy végülis melyik variációval sikerül visszaszerezniük a várost. Trinsic – bár vissza lett foglalva – még mindig nem biztonságos a hátramaradt csapatok akciói miatt, ezért új játékosok még mindig nem választhatják kezdőhelyként. Minax úrnő generálisai elvesztése óta eléggé bepöccent, jelenleg a Yew-ben randalírozó Kenooean nevű lovaggal vannak gondok...

A Jövő

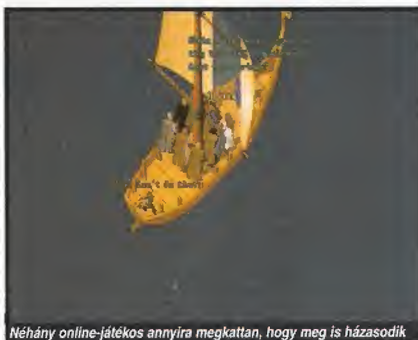
Mi az Ultima Online jövője? A néhány napja történt létszámleépítések az Originnél, valamint az alapító, Richard Garriott – avagy Lord British, az Ultimák Ősatyja – kilépése ellenére az Origin szóvivője szerint az Ultima Online és az Ultima Online 2 még mindig a fejlesztés középpontjában vannak, és ezt nem befolyásolják a történtek. Erre példa, hogy az Origin az összes eddigi Ultima Online szervert egy új hálózatra telepíti át, ezzel megnövelve az átlagos sebességet. Az első szerverek már túl is estek az átköltöztetésen.

Ultima Online: Renessaince

Az UO: Reneszánsz a hírek szerint áprilisban kerül a boltokba, mint az UO harmadik születésnapi összefoglaló kiadása. Tartalmazni fogja az UO-t, a T2A-t és a Reneszánsz kiegészítést. Mi is ez a reneszánsz dolog? AZ UO:R az UO eddigi



A rettenetes konda bekerítette a szegény kalandorokat. Nem csoda: nyilván a tehén a főnök!


Néhány online-játékos annyira megkattan, hogy meg is házasodik

legnagyobb szabású változtatása lesz, amely egyszerre barátságosabbá teszi a játékot a teljesen kezdőknek, megduplázza a teljes (!) játékterületet, és ugyanakkor semmit nem változtat a régi világokon, de lehetővé teszi a gyilkolástól mentes játékmenetet. A legtöbben nem akarták elhinni az első bejelentést, és arra gyanakodtak, hogy a hírszerkesztő talán egy kicsit többet ivott a kelleténél, de a részletek megismerése után mindenki kellemesen csalódott. A reneszánsz a már meglévő UO tulajoknak egy kisebb patch formájában lesz elérhető. A játéktér megduplázása kétségtelenül a legfőbb része a reneszánsznak, a megkétszerezett játéktér tesztelése pedig már hetekkel ezelőtt megkezdődött. Minden egyes szerver az eddigi egy Britannia helyett kettővel fog rendelkezni. A két hely Britannia holdjairól lett elnevezve: Trammel és Felucca. Felucca a jelenlegi Britanniákra vonatkozik, a reneszánsz kiegészítéskor ezek változatlanok maradnak. Trammel lesz az új és még érintetlen Britannia, házak, üzletek, és hajók nélkül. Ezen a területen mindenki, akinek eddig még nincs háza, építhet, ha van rá elég pénze. Ezzel a ház-hely probléma meg van oldva.

Az átjárás Felucca és Trammel között holdkövekkel lehetséges. A holdkövek a városok ostromlása óta jelentek meg néhány szörnynél, akik részt vettek a támadásokban, és azóta is gyakran találni náluk. Egy Feluccában talált holdkő segítségével kaput nyithatunk Trammelbe, a Trammelben talált kövekkel pedig visszajöhetünk.

Haven városa Trammelben Occlo szigetén lesz, és kizárólag teljesen új karakterek kezdhetnek itt. Rajtuk kívül még az Origin tanácsadói és önkéntes kiképzett "segítők" tehetik a lábukat a szigetre. A szigetváros célja egyértelmű, ha valaki az új (szintén a reneszánsszal jövő) interaktív bevezető után még mindig nem biztos magában, az itt minden kérdésére választ kaphat, megismerkedhet az Ultima harcrendszerével, pénzkeresési módokkal, és biztonságos környezetben gyakorolhat. Trammel területei szintén pontot tesznek az eszeveszett gyilkosok (Player Killerek) és a szerepjátékosok közötti viszályra. Trammelben semmilyen módon nem lehet hátráltatni egy másik játékost, ebbe beletartozik a harc, varázslás, a valaki más által legyőzött ellenfél hullájának kirablása, és bármi más negatív kimenetelű cselekedet olyasvalaki ellen, akivel nem állunk klánháborúban. Akik viszont eddig is szívesen részt vettek egymás elleni küzdelmekben, fejvadászatban, vagy klánháborúkban, azok nyugodtan folytathatják változatlan környezetben, a régi Felucca földjein. Az UO:R másik fontos kiemelkedő pontja a szövetségrendszer, amely segítségével a játékosok csapatokat hozhatnak létre, még akkor is, ha nem egy klánból valók. Ennek az előnyei, hogy küldhetünk a csapattagoknak üzenetet, egy egyszerű gombnyomással meggyógyíthatjuk valamelyik társunkat, és ha netán nem élünk túl egy csatát és ezt előzőleg engedélyeztük, a többiek felszedhetik a felszerelésünket anélkül, hogy hullarablásnak számítana.

Ultima Online 2

Az Origin egy csapata már lázasan dolgozik a nagysikerű online RPG második, immár teljesen 3D-s részén, és azt akarják elhitetni velünk, hogy már csak egy év van a befejezésig... A nagy hírzárlat ellenére azért néha-néha elárulnak egy keveset, és (bár illegálisan), de egy teljes UO2 térkép is felkerült a netre márciusban. Az Ultima Online 2 a jelenlegi UO utáni kétszázadik évben fog játszódni, körülbelül az Ultima 4 és 5 idejében, de az Ultima 2-9 története nincs rá hatással, viszont ezekből az epizódokból ismert főbb karakterekkel találkozhatunk. Az UO-val ellentétben már három karakterosztály közül választhatunk, ismét lehetőségünk lesz kereskedésre, kovácsolásra és egyéb nem harci képességek kamatoztatására. Az új engine teljesen 3D-s, a karakterek több ezer mozdulatát már digitálisan rögzítették egy harcművész-színész közreműködésével, aki mellékesen több Jackie Chan-film szereplője volt az elmúlt években. Az UO első részéből tanulva, most egy olyan engine-t hoznak létre, amely sokkal alkalmasabb jövőbeli kiegészítésekre és egy beépített küldetésrendszer használatára. Az UO2 piacra dobása után az UO2 Live csapat folyamatosan új küldetéseket és egyéb elemeket ad majd a játékhoz, egészen az új, felfedezhető földrészekig kiterjedően. Az UO régi népszerű tulajdonságait mind tovább szeretnék vinni a következő részbe, így a ház és hajóbirtoklást, a karakterek tetszés szerinti öltöztetését, a kincskeresést, a hírnév- és karmarendszert, vagy a teherhordó és megülhető állatok használatát. Többször kihangsúlyozták a készítők, hogy 200 év sok idő, és az UO2-ben bizonyos városok/fajok sokkal modernebb technikával rendelkeznek majd, mint mások, és részletesen kitértek arra is, hogy az első rész arculata hogyan fog megváltozni, melyik város illetve sziget marad, mozdul el, tűnik el a föld színéről, süllyed alá, vagy emelkedik fölé...

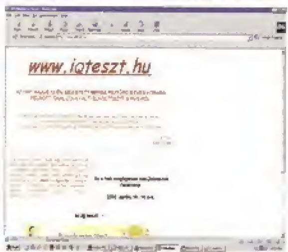
A második rész jó 90 %-át még homály fedi, de a készítők teljesen biztosak benne, hogy az Ultima Online-ból tanulva és népszerű vonásait továbbvéve ismét az Origin fogja az online RPG-k dobogóján a legfelső helyet elfoglalni – de sokan félik, hogy Richard Garriott nélkül ez a 3D-s online csoda már nem a régi jó Ultima-hangulatot fogja árasztani...

Lankester

Britannia
Map Edited By: Lamron Eb Yhw (Gram!!!)
http://www.gramsplace.com

NORM.NET

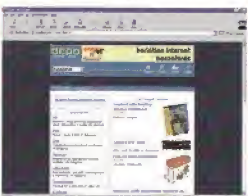
Kicsit megtévesztő a neve a http://www.iqteszt.hu/ cím alatt futó site-nak, ahol a várt hosszadalmas és roppant komoly, intelligencia-szintet meghatározó tesztek helyett egy hetente megújuló, értékes és kevésbé értékes nyereményekkel kecsegtető játékot találunk. Igaz, a megválaszolandó három kérdés valóban az IQ-tesztek logikai feladványaira emlékeztet. A dolog komolyságára jellemző, és a kérdések nehézségi fokára garancia, hogy a dolog mögött a MENSA nemzetközi szervezet magyar szekciója áll. Nem kerül semmibe, nyerni lehet vele, és ráadásul szórakoztató is – a végén még az is előfordulhat, hogy addig edzzük magunkat, míg milliomosok leszünk valami TV-s játékban...



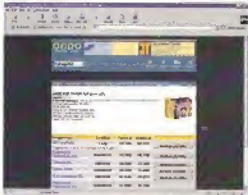
A webkamerák bámulása leginkább a mérhetetlen szabadidővel, sávszélességgel és kukkoló hajlamokkal megáldott egyedek szórakozása, de mi természetesen rájuk is gondolunk üres óráinkban (azon felül is, hogy irigyeljük tőlük az első két említett cuccot), így direkt az ő kedvükért kutattuk fel a Net egyik jobbkameragyűjteményét, ami a http://www.camcentral.com/ cím alatt lelhető fel. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a világ minden tájára beleskelődhetünk a site-on keresztül, vannak köztük érdekesek (egy afrikai szafari park, egy londoni taxi) és nagy baromságok (egy kaliforniai arc garázsa, egy ausztrál hűtője és egyebek) is. A Nethez nem értőket mindenesetre könnyen elvarázsolhatjuk a site-tal!



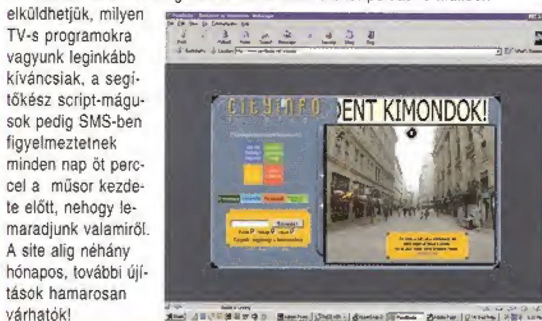
A világ tőlünk nyugatra eső fertályán már javában dúló online vásárlási mizéria lassan hozzánk is kezd begyűrűzni, bár a hazai net- és hitelkártya-ellátottság szegényes mivolta miatt ma még a különféle árlista-gyűjtemények jóval népszerűbbek, mint a néhány klikkeléssel megoldott távolsági bevásárlás. Egy nagyon korrekt ilyen jellegű bevásárló- és információs központot találunk a számunkra leinkább érdekfeszítő számítástechnikai és szórakoztató elektronikai témában a http://www.depo.hu/ címen. A site 35 cég 4500 féle termékét árulja és nagyszerű lehetőséget ad arra, hogy körülnézzünk,



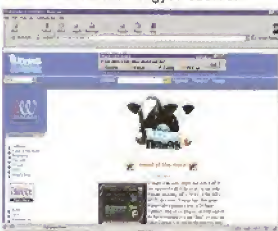
milyen cucc hol a legolcsóbb, vagy lehet-e már egyáltalán kapni itthon. A játék-választékot ugyan jelen pillanatban egy szem Tomb Raider 4 reprezentálja, de hardverből már jóval bőségesebb a választék, egy-egy menőbb alkatrészből (GeForce kártyák, Celeronok) már tucatjával kapjuk az ajánlatokat. Zenei CD-k és DVD-k terén is igen tisztességes a kínálat, már csak egy kis apróhirdetési lehetőség hiányzika teljes boldogsághoz...



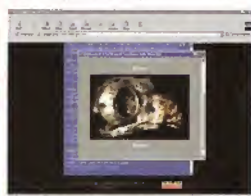
Nemrég épült fel a http://www.pestbuda.net/ címen virtuális fővárosunk, PestBuda. A feltűnően ízléses kivitelezésű site-on virtuális sétát tehetünk Budapesten, körülnézhetünk a turistalátványosságok között, valamint rengeteg fotót és nagyon jó térképeket találhatunk fővárosunkról. Ez persze még elég kevés lenne az üdvösséghez, így az oldal ingyenes e-mail postafiókot és 100 MByte (!) tárhelyet ajánl fel minden virtuális városlakónak. Ezen felül nyithatunk online boltot, illetve reklámozhatjuk saját oldalainkat is. További érdekes szolgáltatásokat is kínál a site: például e-mailben elküldhetjük, milyen TV-s programokra vagyunk leginkább kíváncsiak, a segítőkész script-mágusok pedig SMS-ben figyelmeztetnek minden nap öt perccel a műsor kezdete előtt, nehogy lemaradjunk valamiről. A site alig néhány hónapos, további újítások hamarosan várhatók!



Állandó jellegű téma a levelezésünkben, hogy a különféle drivereket, demókat, shareware és freeware programokat az Internet melyik eldugott bugyrából lehet naprakészen és lehetőleg fehér emberhez méltó sebességgel beszerezni. Nos, az állandó jellegű sablon-válaszolgatás ("keress rá a yahoo-n!") helyett most inább eláruljuk két igazi letöltögető-aranybánya elérési helyét: http://www.xlr8.hu/ az egyik és http://tucows.euroweb.hu/ a másik. Mindkettő magyar szerverről megy (értsd: gyors) és nagyjából minden megtalálható rajtuk, amit csak Net-szerte érdemes letölteni. Rengeteg magyar vonatkozású dolog is, amit ilyen szépen öszszegyűjtve máshol nem is igen találhatunk meg. A két site közül mindenki eldöntheti, melyik a kedvére való, nekünk speciel a tehénkés logo miatt az utóbbi lopta be magát a szívünkbe, illetve a bookmarkjaink közé. Akinek egyik sem jött volna be, annak itt egy harmadik, szintén magyar: http://www.letoltes.com/

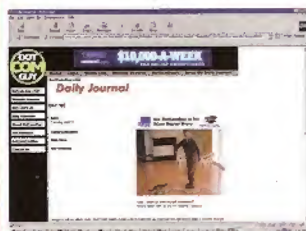


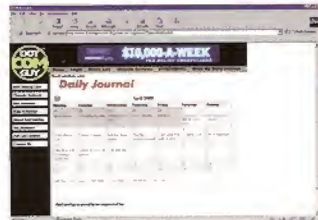
Tegyük fel, hogy egy ízléses, hogynemondjam művészien kivitelezett weboldalt szeretnénk alkotni, viszont nincsen elég időnk, kedvünk, energiánk, vagy tehetségünk (esetleg egyik sem), hogy az ehhez feltétlenül szükséges grafikai aprólékokat (gombok, hátterek, egyéb sallangok) magunk alkossuk meg a két kezünkkel és szigorúan jogtiszta Photoshopunkkal. Mi ilyenkor a teendő? A grafikák és egyéb szellemi termékek sunyi ellopásának már a gondolatától is irtózó becsületes kalandor ilyenkor a http://www.freeimages.com/ URL-t pötyögi be a böngészőjébe, és máris egy rakás ingyenesen letölthető és szabadon felhsználható webgrafika között találja magát a legváltozatosabb témakörökben. Az innen teljes mértékben hiányzó jó kis animált .GIF képekért inkább a http://www.free-gifs.com/ címet keressük fel, míg ikonokért a http://www.graphxkingdom.com/ a megfelelő irány. Ennyi ingyenes grafikával már semmi sem állíthat meg, hogy a világ legízléstelenebb weboldalát rakjuk össze röpke másodpercek leforgása alatt.



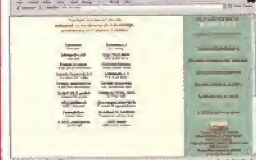


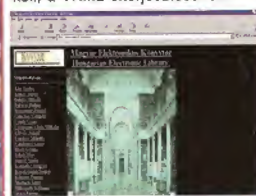
Valamikor az év elején Amerikában (hol máshol...?) egy figura gondolt egyet, és világgá kürtölte, hogy egy teljes évre bevonul egy házikóba, magára zár ajtót-ablakot, és kizárólag az Internet segítségével intézi el minden dolgát, ami a túléléshez szükséges, beleértve a kommunikációt a külvilággal, a kaja beszerzését valamint minden alapvető és luxusszükségletet. A fickóról hamar kiderült, hogy nem csendes őrült, hanem egy nagyon ravaszul kitervelt meggazdagodási hadművelet végrehajtója. A média felfújta a dolgot, emberünk felvette a DotComGuy nevet, weboldaltnyitott a http://www.dotcomguy.com/ címen, és azóta is elégedetten dörzsöli a tenyerét a különféle TV-showkban és reklámokban való vendégszereplésért kapott pénzek láttán. Azt mindenesetre meg kell hagyni, hogy a homepage jól meg van csinálva. Beleolvashatunk hősünk naplójába, beszélgethetünk vele élőben, sőt, egy webkamerán keresztül be is pillanthatunk a mindennapi életének ügyes-bajos hétköznapjaiba. A legújabb keletű probléma az, hogy emberünk már hónapok óta egyedül van, és itt a tavasz – kiderült, hogy DotComGuy sincsen fából, és nagyon szenved, hogy csak virtuálisan érintkezhet a másik nem képviselőivel...



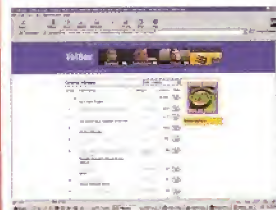


Az egyik legrégebbi oldal magyar Neten az Országos Széchenyi Könyvtár által patronált MEK, azaz Magyar Elektronikus Könyvtár a http://www.mek.iif.hu/ cím alatt. A kérdés ugyan magától értetődő ("Ki az az állat, aki monitoron olvas könyvet?!"), azonban itt többről van szó, mint egy csomó text formátumban bepötyögött könyv gyűjteménye. A szépirodalom mellett tankönyvek, lexikonok, műszaki kiadványok, szótárak és egyéb okosságok vannak raktáron, összesen több, mint 3100 dokumentum! A MEK ezen kívül netes kiállításokat szervez, és az egyik élharcosa a megfelelő sávszélesség híján még még igencsak gyermekcipőben járó 3D-s netes protokoll, a VRML elterjesztésének.





Ha az ember fiának/lányának van egy honlapja, megeshet, hogy kíváncsi arra, ugyan kiféle-miféle alakok látogatják is azt. Főleg akkor fontos ez, ha a látogatóink igényeihez akarjuk igazítani az oldalt, vagy ha esetleg bannereket akarunk eladni, és a t. hirdető érdeklődik az oldal közönsége iránt. A szerver logfilejaiban turkálni elég macerás dolog, sokkal egyszerűbb, ha a nagyszerű http://www.hitbox.com/ oldal szolgáltatását vesszük igénybe. A Hiotbox egyetlen pici bannerért cserébe hihetetlen mennyiségű információt gyűjt a látogatóink szokásairól, és szépen csokorba szervezett statisztikákat vezet róla. Olyan fontos dolgokat tudhatunk meg, mint hogy látogatóink milyen oprendszert és böngészőt használnak, milyen felbontásban és színmélységben, a hét mely napjain és a nap mely óráiban mekkora a forgalmunk, és milyen domainekről illetve ISP-ktől jönnek a látogatók. Aztán: átlagosan mennyi időt töltenek a site-unkon, és melyik al-oldal látogatottsága hogyan alakul, milyen plug-inekkel és Java-verzióval vannak felszerelve a hozzánk tévedők, és még vagy ezer dolog. Talán nem csoda, hogy több, mint 300.000 weboldal használja a Hitbox-szolgáltatást...



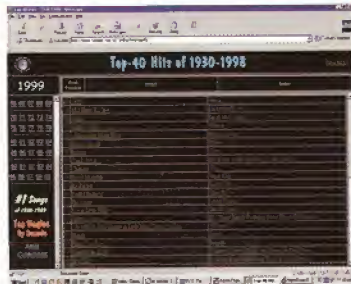


Ha már végképp nem tudnánk, mihez is kezdjünk a Neten fene nagy jódolgunkban, itt a nagyszerű mentőötlet: hallgassunk rádiót, illetve nézzünk TV-t! A RealPlayer által nyújtott minőség simán veri a boldog békeidők Szokol illetve Junoszty világmárkáit, így semmi sem tarthat vissza attól, hogy nekiálljunk online TV/rádióadások után keresgélni. A magyar Neten a célra a legalkalmasabbnak a http://www.cybernetstudio.net/media/onlinetvradio/ oldal tűnik (4 TV-t és 30 rádiót kínál), míg nemzetközi vonatkozásban a http://www.web-radio.com/ az irányadó, 3500 adóval a tarsolyában. A dolognak tulajdonképpen nem sok értelme van, és elég kemény net-hozzáférést igényel, de tagadhatatlanul roppant macho, és arra is nagyszerűen alkalmas, hogy a munkahelyünkön totálisan lelassítsa a hálót. Mindenesetre már léteznek csak Interneten sugárzó adók, lehet, hogy mégis ez a jövő.

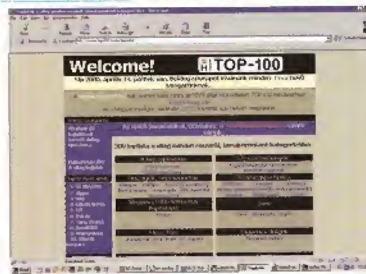




A szerzői jogok nagyszerű intézményének és az afölött az igazság lángpallosával őrködő szervezeteknek köszönhetően egyre-másra tűnnek el a különböző dalszöveg-gyűjtemények a Netről. Aggodalomra azonban semmi ok: most leltünk egy nagyszerű site-ot Brazíliában, ami a híres Billboard magazin toplistáin megfordult számoknak a szövegeit tárja elénk, 1930-tól a mai napig bezárólag. A szövegek minden különösebb trükközés nélkül lementhetők, így igazi aranybányára lelhet mindenki, aki az amerikai közízlés számára populáris zenéket kedveli. Aki meg nem, az így járt. A cím: http://www.summer.com.br/~pfilho/html/top40/



Mióta a Net oldalainak száma túllépte az emberi ésszel még átlátható mennyiséget, dúl a toplista-mánia. Az ilyen toplista-oldalak látogatottság, vagy szavazatok alapján, esetleg totálisan szubjektív módon sorrendbe rakva ömlesztik elénk az egyes kategóriákban legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb magyar toplistagyűjtemény a http://www.top100.hu/ címen érhető el, és több, mint 300 listát tartalmaz (ebből 22 magyar, jellemző a hazai net-kultúrára, hogy szinte kivétel nélkül szex-site-listák). Elsősorban a naponta újuló szavazások listáján lelhetünk érdekes oldalakra, de megéri hosszabban is böngészni az oldalon, nagyon furcsa dolgokat találhatunk!



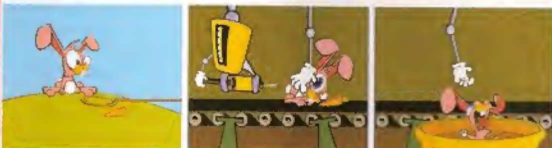
Kret.net

Nem kis munkát vállaltak magukra a http://www.cv.nrao.edu/~eschulma/histcom. címen fellelhető "tudományos" oldal készítői: azt találták ki, hogy a világegyetem teljes történetét 200 szóban foglalják össze. Miután ez sikerült, tovább is merészkedtek: 100, 20, majd 2 szóba is belesűrítették a Nagy Bumm óta történt néhány esemény felvázolását. A rendkívül mókás kis tömörített sztorik ma már további harminc nyelven olvashatók (naná, hogy a magyar is köztük van), ráadásul olyan extra bónuszokat is kaphatunk, mint a C++ nyelven, hacker-szlengben, Morze-kódban, vagy Braille-írással megörökített verziók. Érdemes megfigyelni a keresztény, illetve materialista szemléletű megfogalmazások közötti apró, finom különbségeket! További móka a versben, illetve (amerikai site-ról lévén szó) elmaradhatatlan Star Trek-es klingon nyelven előadott mese.

Elképesztő, mi mindenre használható ma már a Net, az ember csak ámul. A http://www.geocities.com/Heartland/Acres/3072/camera1.html címen található oldalon például igazolványképet készíttethetünk (ingyen!), a Mirsocoft (nem elírás!) cég varázslatos Magic Cyber Camerájának segítségével. A metódus nagyon egyszerű: kényelmes pozícióba helyezkedünk a gépünk előtt, egy laza mozdulattal megnyomjuk a megfelelő gombot, meredten bámuljuk a monitort néhány másodpercig, és hopp: nem csalás, nem ámítás, a képernyőn máris megjelenik a fotó! Én speciel kissé szkeptikus lévén, na meg a személyiségi jogaim védelme érdekében nagy trükkösen először a TJ-vel próbáltattam ki a dolgot, de az eredmény azonnal eloszlatta minden kételyemet! Olyan fokú hasonlatosság mutatkozott a fotó és az élő modell között, aminek láttán a Polaroid cég valószínűleg azonnali hatállyal nagyarányú részvényeladási spekulációkba kezdett, hogy egy kis időt nyerjenek, míg valami teljesen új területre tudják átállítani a termelést. A fényképezést valószínűleg az igen közeli jövőben forradalmasító technikának még nincs hivatalos magyar márkaképviselete: itt a nagy üzlet...!

Ha eltekintünk az isteni Kareltől, azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy Elvis volt a Király. (Mi? Jimmy? Miféle Jimmy...?) Egyes rajongók még ennél az igen illusztris rangnál is tovább mennek, és nem átallják világgá kürtölni teóriájukat, miszerint Elvis valójában Isten fia, a második Messiás (na persze, Bob, a pelenkás angyal meg a harmadik...), Jézus öccse. Ennek a nagyszabású elmétetnek az online hirdetőtáblája a http://www.mit.edu:8001/activities/41West/humour/Elvis_vs_Jesus.html oldal, ahol egészen nyakatekert bizonyítékokat és meglepő párhuzamokat találunk a meglepő kijelentés alátámasztására. Például: Jézus azt mondta: "Szeresd felebarátod", Elvisnél ugyanez így hangzik: "Don't be Cruel". Jézus a Szentháromság tagja volt, Elvis pedig egy háromtagú együttesben zenélt. Jézus apja mindenhol jelen van, Elvis apja mindenhová eljutott (kamionsofőr volt ugyanis...). Ha sikerült magunkat eme veszélyes kaliberű marhaságokkal meggyőznünk, csak egy ugrás a http://www.mich.com/~rrreibel/presto.htm oldal, ami mindennemű ellenszolgáltatás nélkül vállalja, hogy Elvisszé változtat miket. Nem hasonmássá, magává a Királlyá (illetve a Teremtő középső fiává, mint az az előbbiekből kiderült). Egyetlen kattintásba kerül, hogy mi legyünk Elvis (szerencsére egy ideje már él az Undo funkció is, ha nem ízlene annyira a mogyoróvaj), amit egy rögtönzött karaoke-bemutatóval rögtön a teljes szomszédság tudomására is hozhatunk, a site előzékenyen nyomja a sebtiben szerzett érces baritonunk alá a playback zenét. Sajnos (?) arcplasztikával nem jár együtt a dolog, viszont cserébe a Király hetvenes évek-beli királyian kövér testét sem kapjuk meg, csak az isteni tehetséget, illetve problémás esetekre egy Elvis Aaron Presley névre kiállított, teljes mértékben érvényes jogosítványt, hogy tudjuk igazolni a személyazonosságunkat szükség esetén (ez utóbbihoz nem árt egy színes nyomtató és némi bátorság).

Alig néhány hete múlt el a Húsvét nagy népszerűségnek örvendő ünnepe, ideje hát lerántani a leplet a nagy titokról: hogyan is készülnek valójában a közkedvelt húsvéti csokinyuszik? A http://www.killfrog.com/00/bunny.html címen megtalálható oldal nemcsak, hogy elárulja a véresen komoly valóságot, a konkrét technikai részletekkel együtt, de egy kedves kis interaktív Flash-animáció segítségével cselekvő részeseivé is válhatunk a kegyetlen édességipar sötét rituáléjának. Tudja meg hát mindenki, aki már járt csokigyárban: rútul átverték, a húsvéti csokinyúl valójában valahogy így készül:



Na, az összeesküvést ezennel leleplenztük, a véresszájú környezetvédők indulhatnak is tüntetni Szerencsre, vagy a Parlament elé "Vesszen Suchard!" feliratú transzparenseikkel. Mindezektől függetlenül azért jó étvágyat a csokinyuszikhoz, és hogy mondjunk valami biztatót is: decemberben azt is megmutatjuk, hogy készül a csoki-mikulás!

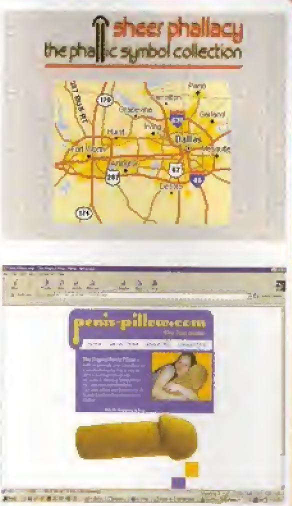


Nem múlhat el úgy 576 Kret.Net rovat, hogy legalább egy kis kitérő erejéig ne merítsünk egy jókorát a WC körüli témák kimeríthetetlen tárházából. Ezúttal egy toalett-múzeum és -portál kerül terítékre a http://www.toiletmuseum.com/ címről. A site részletesen bemutatja az egyetemes kultúr- és művészettörténetben megemlített budikat és piszoárokat, meghökkentően széles skáláról kínál a témába vágó könyveket, illetve WC-felszereléseket a diszkrét szagtalanító berendezéstől az aranyozott lehúzóláncig. A fő attrakció persze a legkülönfélébb korokból és helyekről származó toalettek bemutatása, valamint a meglehetősen nagy méretű humor-szekció, rengeteg karikatúrával és altesti indíttatású poénnal. Az oldal készítői a szerverük statisztikájában turkálva azt is kiderítették, hogy a site-ot rendszere-sen látogatják egy vatikáni (!) IP címről, ezen felbuzdulva rögtön csináltak is egy külön virtuális mellékhelyiséget a pápa részére, ahol kedélyes Biblia-olvasgatás közben könnyíthet magán, majd szenteltvízzel öblíthet a Szentatya...

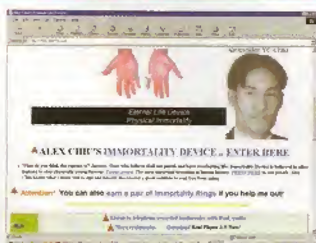


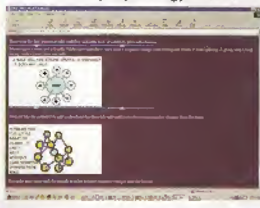


Hogy továbbra is megmaradjunk a lassan Kret.Net-szabvánnyá váló altáji és alpári jellegű témánál, következzen a Fallikus Szimbólumok Weboldala a members.tripod.com/~sheerphallacy/ címről. Az enyhe tesztoszteron-túltengésben szenvedő készítők fotók és egyéb képek százaiban voltak képesek meglátni a jellegzetes formát, vannak köztük kissé erőltetettek, magától értetődőek és egészen meglepőek is, mint például a képen is látható (?) Dallas környéki autópálya-térkép. Prűdek jobb, ha elkerülik az oldalt a www.penis-pillow.com/ -mal együtt, ahonnan összetévesztehetlen alakú és rémisztő méretű plüss párnákat rendelhetünk felebarátainknak csekély 35 dollárért. Legény- illetve leánybúcsúra ideális ajándék, anyák napján inkább maradjunk a virágnál.

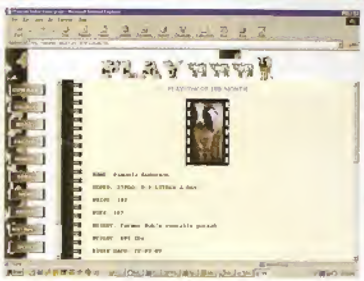


A minden idők legnagyobb technikai-filozófiai zsenije és feltalálója címre pályázik egy kínai-amerikai arc, bizonyos Alex Chiu. Szerényen saját magáról elnevezett weboldalán (http://www.alexchiu.com/) emberünk (aki mellesleg saját bevallása szerint Edison, Tesla és Einstein reinkarnációja egy személyben) elő is tárja munkássságának eddigi eredményeit. A lista igen impresszív, és fajsúlyos nagy marhaságokból áll. Van itt öröklétet biztosító szerkezet, teleport-gép, új evolúció-elmélet, kézrátételes gyógyítás, meg minden, ami csak a Kacsa magazinból kimaradt. Az ifjú zseni nagylelkűen még azt is felajánlja, hogy elhelyezhetjük saját oldalunkon a bannerjét, és minden húsz tőlünk odakeveredő látogató után kapunk egy ajándék örökélet-szerkentyűt. Hát nem megéri...?

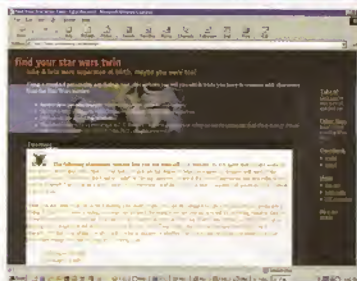




Roppant meglepő (viszont kevéssé mulatságos), hogy vészes hanyagságunknak köszönhetően eddig még nem foglalkoztunk világmegváltó rovatunk keretein belül a tehén csodálatos entitásával, a maga konkrét metafizikai valójában. Most behozzuk ezt a lemaradást, hiszen itt a Playboy és Playgirl legújabb konkurenciája, a Playcow, az igazi, hamisítatlan tehén-lifestyle magazin! A tehénpolitika, -divat, -sport és -zene legfrissebb hírei mellett, ahogy azt egy igazi életmód-magazintól el is várja az ember, részletes tájékoztatást kapunk arról, mi most a menő a felső tízezer istállóinak körében. A pikáns humor oldalai jó átvezetőként szolgálnak mindenki kedvence, a finom erotikával átszőtt "A hónap tehene" fotósorozat felé, ahol olyan hírességek bájain legeltethetik az ifjú bikák a szemüket, mint Pamoola Anderson, vagy Jenny McCowthy. A Playboyban megszokott mélyinterjúk szekciója ugyan még erősen a fejlesztés fázisában van, de a site ars poeticáját idézve: ami késik, nem múúúú-lik... Hopp, az oldal címét meg majd' elfelejtettem, a mágikus URL: http://members.tripod.com/~JBarton.



Bár a Mátrix csúnyán meggyalázta a Baljós Árnyakat az idei Oscar-díjkiosztón, változatlan hévvel dúl tovább a Star Wars-mánia világ- és Net-szerte. A legújabb dili azon alapszik, hogy Luke és Leia ikrek voltak, de születésükkor elválasztották őket egymástól. Persze később mégiscsak lelepleződött a turisság, és kiderült a közeli rokonság (Han Solo legnagyobb örömére). A http://www.outofservice.com/starwars/ címen elérhető oldal a következő gondolattal játszik el: mi van, ha esetleg mi is valamelyik Star Wars-szereplő ikertestvérei vagyunk, csak még nem tudunk róla? Csupán egy kétszer ötven kérdésből álló pszichológiai teszet kell kitöltenünk, és máris kiderül, melyik jellemvonásunk melyik Csillagok Háborúja-szereplőhöz áll a legközelebb. Ha túl sok a gyanús párhuzam valamelyik jómadárral, azon nyomban ki is neveznek az ikertestvérévé. Én ugyan kissé meglepődtem, amikor a teszt egy Han Solóból, Tarkin nagymoffból és R2D2-ből összegyúrt alaknak titulált, de ezt gyorsan betudtam az Erőben támadt hirtelen zavarnak...



CseVegő

Sniff-sniff. (Atsü!) Ez lehet egy ősi navaho üdvözlési formula is, de lehet egy helyzetjelentés is arról, hogy mi történik veled, ha itt szippantasz bele először vadonatúj 576-odba. Hát én sajnos még nem tudom, hogy milyen szaga lesz: a múltkor ugyan aloát ígértem, de többen jeleztétek, hogy aloa helyett inkább kihe vera kivonattal kellene megjelennünk. Ezt elismerésnek veszem, így a káros mellékhatások elkerülése végett most nem scanneltem be egyik talpamat sem (bár ehhez hozzájárult az is, hogy még nem jött vissza a szervizből a szerkesztőségi testdigitalizáló készülék). Esetleg egyéb bukék lehetnek, mert most megint meguntam, hogy címeket adok a leveleknek (ma éppen ilyenem van), és ömlesztett sajt módjára fogok válaszolgatni, néha csak egy-egy levélrészletre. Előtte egy gyors reklám:

THIS IS A BRITNEY FREE ZONE!

No music, photos, videos, or other depictions of Britney Spears are allowed within 500 feet of this notice.



Ezt küldte valaki, hogy ha megfelelek a reklámban feltüntetett állításnak, akkor használjam egészséggel. Hát esős napokon ugyan szoktam énekelgetni, de asszem Britney Spears az egy jó darabig nem lesz. Legalábbis addig biztos, míg nem lesz valami ütős szláv feldolgozása az ájvazborntúmékjúhepinek. Egyébként a bannerre rá sem kell külön kattintanod, az 576 megvásárlásával már eleve egy totálisan Britney-mentes helyre kerültél. De ha kattintani akarsz, azt is lehet, ott van hozzá pointer – nehogy má' az legyen, hogy nem vagyunk elég interaktívak! (MI? Hogy nem mozog? Hát Istenem, mi is Windows-bázisú alkalmazás vagyunk – ne legyél már olyan maximalista...)

Mivel most éppen a húsvétnek van aktualitása, kezdjük a levelek kusza sorát néhány Easter Egg-gel:

Csá CoVboy!!

Csak egy kérdés, miért a Húsvéti Nyuszi tojik tojást? Mért nem a polip? Kérlek válaszolj a kérdésre!

Csá!! Egy olvasó.

Hm, érdekes kérdés. Nézzük csak: hát a polip is tojik tojást, csak lehet, hogy nem húsvétra, hanem karácsonyra (innen a kifejezés: Karácsonyi Tojás), vagy éppen Kinderre (innen a kifejezés: Kinder Tojás). Egyébként meginterjúvoltam az ügyben pár poliptojásvadászt, és ők égre-földre esküdöztek, hogy marha nehéz ám a vadpoliptól elragadni a tojását, mert hat karral kapaszkodik bele, és még mindig marad neki kettő, amivel alkalmasint jól orrbaverheti az óvatlan vadászt. Pár élelmes vállalkozó próbál-

kozott ugyan szelidített polipok farmon való tojatásával (mért is pont ne ezzel nem próbálkoztak volna?!), de szerintem az egészre csak az állami támogatást vették fel (vagy az ÁFA-t sibolták el, ez vállalkozóknál egy másik alternatíva), egy kanyi polip nem sok, de annyi se volt ott, nemhogy poliptojás! Persze ez még nem magyarázza meg a kérdést, hogy miért PONT a Húsvéti Nyuszinak kell tojást tojnia, mint ahogy nem ad választ arra a paradoxonra sem, hogy mi volt előbb: a Nyuszi vagy a Tojás, netán a Húsvét? Bár szerintem annak gyakorlati okai vannak, hogy pont a Nyuszira esett a választás: ilyenkor a csepp gyermekeket meg is szokták ajándékozni egy ilyen állatkával. Képzeld el, hogy hogy festene, ha valaki egy Húsvéti Polippal vagy egy Húsvéti Krokodillal állítana be locsolkodni valahova! (Vagy ha már mindenképpen emlős a heppjük, akkor egy Húsvéti Görénnyel...) Meg aztán ott van a nemkívánatos háziállat mielőbbi eltüntetésének problémája is: nyilván sokkal könnyebb egy május elejei finom vasárnapi ebéd elköltése után megmagyarázni a csodálkozó Pistikének, hogy hova lett a nyúl, mintha mondjuk zsiráfot kapott volna. (Bár ha elég nagy a család, akkor az is megoldható...) Na mindegy. Maradjunk annyiban, hogy ha én Tapsi Hapsi lennék, és egy szép napon arra állítanék haza, hogy Tapsiné egy tojást hozott a világra, húsvét ide vagy oda, hát én először is őt vágnám fültövön (nekem ne himezzen-hámozzon itt!), aztán átmennék a baromfiudvarba, és úgy alárúgnék a kakasnak, hogy többet fel sem kelne a nap!

Húsvétkor természetesen locsolkodni is szoktak az emelkedett hangulatú hímek, akik ilyenkor gyakran megbánják, hogy nem tűzoltók lettek és katonák. A hölgyek személyiségi jogait ráadásul nemcsak rettenetes (még az 576-ot is ütő!) szagú pacsulikkal sértik meg, mindezek tetejébe még verseket is mondanak – ráadásul még el is várják, hogy a terrortámadás áldozata illedelmesen kacarásszon egy kicsit, mielőtt megmutatja, hogy hol tartják az Unicumot. Kaptam egy ilyen versikét is:

Hi ember! Tök 8, hogy beteszel-e a Csevegőbe. Mit szólsz, itt a Húsvét. Küldök neked egy locsolkodó versikét.

Zöld erdőben jártam,
Arra szállt egy sirály,
Locsolkodni jöttem,
Hő, király.

Elég beteges nem? Azé' remélem tetszett. Mond csak, van Húsvéti nyuszis képernyővédőd? Ha van, léci küld el nekem! Csá!
Tarkonyka (teddy)

Hát a vers sirály (vagy király – oszd be). Természetesen van Húsvéti Nyuszis képernyővédőm (miért pont Húsvéti Nyuszis képernyővédőm ne lenne?!), de inkább nem küldöm el, mert ha meglátod, hogy mit csinálnak rajta a nyuszik, hát menten elmegy a kedved a locsolkodástól.

Vannak egyébként kevéssé ismert húsvéti népszokások is. Mivel a háztájimban nemcsak a tudomány legújabb vívmányaira vagyok teljesen nyitott, de szívesen nyomatok ilyen folklór-izét is (mindent a kultúráért!), Hancu egyik haverjának köszönhetően érdemes ezekre is egy pillantást vetnünk:

Lappföldi rénszarvas izélgetés:
Húsvét reggelén a férfiak kilopóznak a rénszarvas istállóba és mézes puszedlit dugnak az állat fülébe. Ezután fognak egy marék trágyát és "hujja hujja vapatti" kiáltást hallatva berontanak a lányos házakba és rászórják a trágyát a gramofonra. A lányok ekkor kacéran előveszik az új gramofontűt és beledobják a trágyahalomba. Amelyik férfi előbb megtalálja a tűt, az mehet reggel sorba állni medve faroktőmirigy faggyúért.

Dakota alsói falugyújtogatás:
Szép húsvéti szertartás. Húsvét hétfő előtti éjjelen az indián falu öregjei benzinnel lelocsolják a sátrakat, majd rituális dinnyenemesítésbe kezdenek. A nők eközben veszett rókát kergetnek és tavaszi dalokat dúdolgatnak. Délben megetetik a gyerekeket, majd bölénybőrt horgolnak. Húsvét reggelén a fiatal fiúk a négy sarkán meggyújtják a tábort, közben fogadásokat kötnek a bennlévők kijutási esélyeire. Az életben maradottak hálát adnak, telket foglalnak, asszonyt zsákmányolnak.

Bikacsökpusztai anyázgatás:
Húsvét hajnalán a falu pelyhedző állú ifjai belopóznak mátkájuk házába, és leendő anyósuknak szeme alá dörgölnek egyet (általában kamillateába mártott ácsfejszét használnak erre a célra). Ekkor a fiú mátkája beleáll egy lavór túróba és balról jobbra pörögve (mert a bikacsök pusztai lányok jobbmenetesek) télűző dalt énekel. Amint a dalnak vége, a leendő após az ifjú emberhez lép és megköszöni neki, amit tett. Húsvét másnapján egész nap vigadnak, fokhagymás nokedlit esznek, és lopott miseborban fürdenek. Az anyóst ősszel exhumálják, de aztán viszszatemetik. Ismét vigadnak.

Ennyit a húsvétról. Most kedves kis hagyományaink szellemében jöhet egy kis kötözködő:

Tudod miért veszem az újságot? Mert hülye vagyok! **(Hm. Érdekes. Mi ugyanilyen megfontolásból írni szoktuk.)** Na jó nem. A legjobban az újságba a csevit szeretem. Amikor olvastam hogy 100 oldalas lesz és hogy a csevi 4 oldalra bővül annyira megőrültem hogy majdnem kiugrottam az ablakon (van erkély). Megjön a februári ujság (március 8-ikán mindegy erről majd később). Izgatottan lapozok a vége felé hogy csevit olvassak. És erre mit látok? NA mit? Egy marha nagy képet ami elvesz majdnem egy teljes oldalt. Bosszúsan olvasom. Kicsit megnyugszom, hogy írod hogy most sikerült ellőni egy oldalt azzal a képpel (rendben). **(Nem egyet, csak háromnegyedet.)** DE MIÉRT KELLETT EZ MÁRCIUSBAN IS??? **(Mert akkor is sikerült. Meg most is.)** Ez most már mindig lesz? Remélem nem. ÉS ez igaz az egész újságra tele van tökéletesen felesleges (néha még ronda is) képekkel, helyekkel meg néhol 100-as betűmérettel. **(Jól van, nem kell kukorékolni: a múltkor volt egy barátunk, aki így sem találta a főcímet.)** Mondjuk a februári szám után még reménykedtem hogy hát igen szegényeк kétszer annyit kell írni persze nem lehet átállni rögtön. De hogy Márciusban is ugyan úgy tele van az újság tök fölösleges dolgokkal pl.: az ff8 ról 7 oldalnyi táblázat van!!! Ezeket a táblázatokat kb 26 ezer helyről le lehet tölteni a netről és kb 5 percig tart a 26000-ből egyet megtalálni hát akkor ki az Istent érdekel???? Nem hiszem hogy többségben vannak azok az olvasók akiknek nincs netjük (se netes barátjuk, ismerősük) és ff8 őrültek mint azok akiknek van netük és ff8 őrültek + azok akik tojnak az ff8-ra. Leírom egy egyenlőtlenséggel hátha úgy érthetőbb és jobban átlátható
Netnincs ff8 őrült < van net ff8 őrült+tojik az ff8-ra
És mondjuk ezek helyett a táblázatok helyett esetleg leírhatattok volna vmi net (576 cikkek)-magyar szótárt, mert annak tuti több értelme lenne (és kevesebb helyet foglal bár ez mostanság úgy tűnik hogy nem probléma) **(Net-magyar szótár? Miért nem értesz netül? Netán 576-ul?)**
Erről ennyit. Mellesleg sztem a mostani százoldalas újság tök simán elférne 60 oldalon tehát mi nem kapunk sokkal többet csak ti. **(Nézd az megoldható, hogy a következő számunk 60 oldal lesz. Nem probléma. Levesszük a betűméretet 8-ról 6-ra, és kakukk. Az ár viszont nem változik, és akkor TÉNYLEG többet kapunk MI is. Ezen ne múljék a jó közérzeted.)** A második problémám sokkal sokkal érdekesebb. Erősen jogi szaga lesz a dolognak szóval jobb ha hívsz egy jogtudóst. Az olvasók ugye befizettek X ft-t (nem tom mennyi volt az éves előfizetés) mondjuk decemberben 11 számra hogy ok egy évig kapják az újságot, ezek után jöttök ti februárban és azt mondjátok hogy fizess rá még plussz pénzt vagy csak 6 (5?) számot kapsz idén mert hogy dupla az újság. Erre én mondhatnám (!nem mondom!): Hogy őszinte legyek engem marhára nem érdekel hogy az újsággal ti mit csináltok de hát én befizettem 11 db számra (persze erre lehet mondani hogy mennyire fel lennék háborodva hogy ha kapnék 11 számot amelyeknek mindegyike 2 oldalból állna ti meg mondanátok hogy megkaptam a 11 számomat)!!!! Engem tényleg érdekel hogy erre jogilag mit tudtok mondani!?

(Ehhez nem kell jogtudós. Találkozunk a független magyar bíróság előtt, aztán kiderül minden. Amíg kitűzik az első tárgyalást, addig meg gondolkozz az alábbi apróságon: megyek a nyomdába, mondom a népnek, hogy van itt nekünk egy éves szerződésünk, csak ezentúl nem 56 oldal lesz az újság, hanem 100, de én szeretném, ha a szerződésben levő áron nyomnák a továbbiakban is. Képzeld, kiröhögtek.)

A játék leírásokban csak egy egészen aprócska dolog zavar. Most ugyebár átálltatok arra hogy a százalékra nem adtok állandóan 90%-ot ennek igazán örülök mert így legalább tényleg ki tud tűnni egy egy játék. Csak miközben ezek a százalékok szigorodtak a leírások egyáltalán nem. Tehát olvasom a cikket egyhuzamba csak dicsérve van és a végén meg csomót levontok a játéknak innen-onnan. Most akkor melyiknek kell hinni? Vagy ha levontok akkor azt jó lenne leírni az szövegben hogy miért is vonunk le.

Nagy ötlet. Tök jól nézne ki egy cikk, ha minduntalan lenne egy kis beszúrás, hogy ezért most –5%, amazért viszont +3%. Én meg itt vidám társalgást folytathatnék pár ügyeskével, hogy rosszul adtunk össze a végén, meg hogy az nem –5%, amaz meg nem +3. Hurrá. A jövő fényesen fest.

A Design! Ha lehet egyáltalán ilyenről beszélni! Lehet de nem sok jót. Nekem a legnagyobb kifogásom a dolog ellen az hogy majmolja a nyugati lapokat és pont úgy akar kinézni mint az összes többi ilyen újság. Persze a *** szintjét még nem értétek el, mert ott barna háttérre írnak rózsaszín betűkkel de sajna nem vagytok messze. Sztem tök jó volt a régi kinézete az újságnak. Az tényleg jó lenne ha hosszabb lenne de tényleg hosszabb és több és nem mindenféle szeméttel lenne tele az egész hanem leírással hírrel meg ilyenekkel.
Adi voltam a 16.-ik!
u.i.: Én vagyok az a marha akinek az a marha nagy ötlete volt még régen hogy küldd el nekem az összes csvis levelet vagy tevődjenek fel az 576.hu-ra akkor régen azt mondtad hogy pihentessük a dolgot. Eleget pihent már (engem tényleg nagyon érdekelnek azok a levek)?

(Szerintem meg még nem pihent eleget, akármennyire is érdekelnek.)

Kinézet kapcsán van még egy derék hozzászólónk, hallgassuk meg őt is:

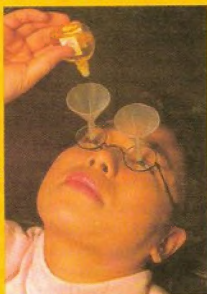
Hello CoVboy!
Most nem a tesóm ír (kivételesen) hanem én. Tudom ritkán írok, de csak azért, mert gondolom nem szeretnéd, he ugyan arról a címről kétszer ugyan azzal a témával találkoznál, csak más aláírással (de lehet hogy még az is ugyan az, mert nem tudom hogy ki van e kapcsolva már az az autómatikus aláírást). Na térjünk a lényegre. **(Hát ideje lenne. Bár én eddig is nagyon jól szórakoztam...)** Szeretnék pár dolgot hozzászólni a CseVegőhöz: Nem pont 100-szor annyi oldal van mint CD az újsághoz. Még szerencsétek, mert senki se venné az újságot (lassú felfogásúaknak a haladásért elárulom hogy 100 X(hol van már egy pont középre)0 (Nem)=96, hanem =00.000!!!!! (Remélem ez lesz a legnagyobb baromságom ebben a levélben(AZÉRT IGAZ!)).

Fantasztikus. Hát ugyan még vannak apróbb fennakadásaid a számítógép kezelését illetően, de szemlátomást egy igen reményteli matematikust is köszönthetünk benned. Mellesleg vannak azért még problémáid a magyar nyelv értelmezésével is: én ugyanis nem azt írtam, hogy százszor annyi oldal van, mint CD, hanem azt, hogy százzal TÖBB. Persze senki nem lehet mindenben tökéletes, szóval szerintem ezt a matematikai vonalat erőltesd a jövőben.

Szóval hogy rátérjek (újra a lényegre)!!!! (ez a sok felkiáltójel nekem szól)!!!!
Miért?(szerintem):

PlayStation-land legújabb csodái II.

Folytatjuk tudományos utazásunkat a mesés Japán legkiválóbb elméinek kevéssé ismert találmányai között. Az egyik legújabb technikai vívmány, az embernek azon alkatrészéhez kapcsolódik, amelyre – nemtől függetlenül – a legjobban vigyáz: a szemhez. Már a Bibliában is feltűnik a 'szemet szemért' elve, ami japánul még jobban hangzik (hogy a tótot már ne is említsük), ami jelzi, hogy mily régóta is áll szemesnek a világ. Ha pedig valami probléma van vele, akkor az ember azonnal igyekszik orvosolni a problémát: cseppent egyet. Namármost itt szokott előállni az a probléma, hogy ugyebár amikor az ember cseppentene, akkor reflexszerűen becsukja a szemét – ergo nem lát, és a csepp aztán megy orrba-szájba meg a macskára, csak épp a szembe nem. Ezt a problémát igyekszik orvosolni az itt látható szellemes találmány, melynek segítségével kezdő cseppentők is azonnali telitalálatokat érhetnek el. Mint a képen is látható, a Csárli Csepplin' kódnéven futó fejlesztés még egy kicsit korai szakaszban van (az irány már jó, csak még az nem megoldott, hogy a szemüvegen keresztül hogyan is jut végre célba a folyadék), viszont mindenképpen örömteli, hogy több szálon is halad: párhuzamosan készül ugyanis a balkezes és a jobbkezes, sőt: a KÉTkezes verzió is (bár arról még nem tudni, hogy lesz-e nyolckezes is Vizipókéknak)! A bétaverzió egyébként már most is kiválóan használható szemcseppek tárolására (ha netán tele lenne a szemcsepp tartó üvegcsénk), bár borús napokon nem jó vele az utcán mászkálni, mert nemcsak, hogy felhígulnak a cseppjeink, de az orrunkba is eshet az eső. (Hancunak egyébként már összedobtunk egy ilyenre elővételben: a múltkor ugyanis a Tóthban akarta megpucolni a kontaktlencséjét, ami aztán természetesen azonnal bele is esett a sörébe, és nem volt ám NAGYON nagy röhögés, amikor félvakon kotorászott utána a korsójában... Ha a cucc egyszer elkészül, rögtön beleönthet rögtön egy egész korsó sört a sze-mébe, ha neki már mindenképpen így muszáj kontaktlencsét pucolnia...)



Apropó: eső! Nyilván mindenkinek ismerős a helyzet, aki tartott már barátnő nevű háziállatot: el akartok valahova menni, ő két órával a kitűzött időpont után is a fürdőszobában tollászkodik, aztán mire végre kiléptek az ajtón, akkor egyszercsak elered az eső. Kész, passz: az estének lőttek, Nyuszimuszi kizárólag azzal fog foglalkozni, hogy HOGY FOG KINÉZNI A HAJA! Te aztán mondhatod neki, hogy csapzottan is szereted, Nyuszimuszi ugyanis nem másnak akar tetszeni, hanem saját magának, és ha ő egyszer eldöntötte, hogy a haja így nem jó, akkor az el van döntve. (Szintén nem működik a mókás vigasz megoldása sem: egy hasonló esetnél kicsit kiolvadt a hajfesték és a magára kent kencefícék is kissé leáztak – de semmi sikert nem arattam azzal a megjegyzéssel, hogy pont úgy néz ki, mint egy női statiszta a Living Deadből) De itt van ez fantasztikus találmány, amivel nyilván valamirevaló Tapsi Hapsi azonnal meglepi Nyuszimuszit: mit nekünk te nyári zivatar?! mit nekünk te 200 kilométeres széllökés?! Nyuszimuszi úgy fog előbukkanni alóla, mintha csak a szépségszalonból lépett volna ki, és olyan boldog lesz, hogy még! Persze ez a találmány sem teljesen tökéletes: lévén ez az izé itt rajta körben teljesen zárt (erre varrjon gombot az eső!), valakinek tartania kell benn az ernyőt, hogy Nyuszimuszi előkerüljön alóla. Na mindegy. Ez egy apró probléma. De a haja...! Ja, hát a haja az rendben lesz!



Az esős idő persze nemcsak a női frizurák ellen szokott gonosz támadásokat intézni, hanem egyéb kellemetlen hatások is kapcsolhatók hozzá. (Bár érdekes módon nálam ez úgy működik, hogy ha a hőmérséklet 20 fok felé emelkedik, akkor leszek dhádhás.) A nátha szükségszerű velejárója a nyálkahártyák egyre intenzívebb működése, ugyebár. Ha elég sokat jársz-kelsz napközben, akkor biztos lehetsz benne, hogy pont akkor hagytad otthon a zsebkendődet (vagy már eleve úgy néz ki, hogy jobb ha elő sem veszed), és ilyenkor soha nincs senki, aki adna egy rohadt PZS-t! Marad ugyebár a kissé póriás hüvelykujjas-mutatóujjas 'sutty-a-fűbe!'-módszer, illetve a jobb kar sűrű húzogatása az arc előtt – legalábbis maradt, mert mindez a múlté! Tekintsd meg, hogy milyen szellemes gyógyírt találtak a derék japcsik a probléma orvoslására! Influenza legyen a talpán, ami kifog egy ilyen méretes gurigán! Arról már nem is beszélve, hogy mivel trombitálás közben illedelmesen eltakarod az arcodat, talán a metró többi utasa sem sejti, hogy te trombitálsz ilyen rettentően. És hopp! Hopp! Vannak még további kiaknázatlan lehetőségek is a találmányban: nem kell hozzá különösebben nagy képzelőerő, hogy ha FORDÍTVA viseled a jeles kütyüt, akkor egyéb, higiéniával kapcsolatos szolgáltatásokra is kiválóan alkalmas lehet. (Bár magasabb termetű embereknél ez elég nagymértékű papírpocsékolást eredményez, ha fel nem szerelik egy visszacsévélővel.) Egyelőre ennyit a japán csodákról, újak feltűnése esetén feltétlenül jelentkezünk.



A terjedelemben igaza van!!
A Toplistában igaza van!
A FFVIII-ban nincs!
Na ez baromság. (majd te kitörlöd).
Azok a színváltások, viszont eddig senkinek sem tetszett az osztályban. NagyonNAGYONNAGYON RONTJÁK A HANGULATÁT! Csak nézd meg az FF8-nál!!! Az első két oldal barna, A többi meg HUPI KÉK (már bocs a kifejezésért)!!!!!!! (a felkiáltójel törlést is rád hagyom). Az a jó öreg 576 Kbyte. Az a hangulatos képek az oldalak közepén, ahogy felírtátok a nevüket most meg: ott van feketén, fehéren!!! Valami UNDORMÁNY!!!! És régen nem voltak fehér hátterek, most meg annyi van hogy az már túlzás. Hát az értékelő már elmegy! Ja lenne egy kérésem. Ezt nem kell rossz néven venni. Az a tehén csillogjon már egy kicsit, lehet hogy ezzel az e-mail-el elküldök egy képet. Na eleget ócsároltam az újságotokat (így nem teszel be a CseVibe) **(Látod? Nem bízhatsz senkiben...)**, úgyhogy most jöjjön az, ami tetszik: Szókimondó, talán túlságosan is, de legalább jót lehet röhögni (ezt se vedd sértésnek) **(Pont ezt venném sértésnek? Ez a cél, ember! Amikor minden további nélkül "UNDORMÁNY"-nak definiálod a munkánkat, azt esetleg vehetném sértésnek, de az meg lepereg rólam.)** Az az igazság, hogy már nem írok több jót, egyszerűen tetszik az újság, csak azok a hátterek, és címek legyenek már ott. Sokkal jobb lenne úgy.
POSZTERT A NÉPNEK!!!!!! nekem tetszik a nájlonos megoldás ha ugyanúgy meg fognak jönni az újságok, ugyanis én már elofizettem. Egyébként mivel nem vagytok (pont) 100 oldalasak, abból a 4 oldalból kijön a poszter két A3-as oldala, a nájlon meg legyen ajándék. A másik az, hogy csak az előfizetőknek küldenétek posztert (így többen előfizetnének), mert nekünk (előfizetőknek) úgy is egy boritékban jön az 576Kbyte. Na ennyit írok. Na CSá: Zala (Zalavári András (andrs))

No kérem. (Kár, hogy nem címkézem most a leveleket, mert ez lehetett volna egy "Hogy nézünk Miki?")
Egyik fele: Amikor 100 oldalasak lettünk, teljesen világos volt előttünk, hogy a régi arculatot nem folytathatjuk tovább. Ennek több oka is van. Ennél a terjedelemnél ugyanis nincs idő 5-6 órákat szórakoznunk egy oldallal, amíg körbevagdaljuk a játékok logóit, összemaszkolgatjuk a képeket, satöbbi. (Tudunk mi késni anélkül is.) Jó, tudom: vegyek fel rá embereket – de nem tudok rá felvenni rá embereket, mert azokat meg is kell ám fizetni, hogy elvégezzék a dolgukat, viszont az meg rendesen megdobná az előállítási költségeket, amit aztán nyilván egyetlen helyen tudnék kompenzálni: a fogyasztói árban, aminek növelése most éppen nem aktuális. (Legalábbis szerintem.) Ezért kompromisszumként egy egyszerűsített látványhoz folyamodtunk. A másik ok meg szimplán technikai eredetű. Egyrészt a ragasztókötés miatt a gerincnél elveszik egy fél-fél centi, ami miatt elég hülyén festenének a két oldalon terpeszkedő képek. (Igen, tudom, hogy a Majesty is olyan lett, nem kell megírni...). Többek között ezért nincs poszter sem (meg azért sem, mert nem tudod kitépni). A másik technikai probléma meg az a színes hátterekkel, hogy ha kicsit több szín is van a háttérben, akkor még a nyomdának se kell passzeresen (gyk:"szellemképesen") nyomnia , hogy a szöveg usque olvashatatlanná váljon. Ráadásul rontja a szemet is, szóval nem kell azokat a színeket olyan nagyon erőltetni...
Másik fele: Magunkon kívül nem óhajtunk senkit majmolni, se magyart, se nyugatit. Körbenéztem kicsit a piacon és tudod mit: ABSZOLÚT nincs miért szégyenkeznünk! A magyarokat most hagyjuk (én se szeretem, ha kóstolgatnak) – de láttál te már egy angol PC-s játékújságot?! Ott aztán tök fehér minden háttér, és nincs rajta semmi, csak a játékképek, de abból vagy 50 és háromnegyed oldalt elfoglalnak! Az amerikaiak meg pláne: oda elég egy Wordpad és egy Paintbrush is újságkészítéshez.
Harmadik fele (az előbbi emberkének): Nagyon meleg pálya ám ez a 'van nete-nincs nete'-téma! Hát ha neked olyan rohadtul van neted, akkor vajon mi a francért veszed ezt az újságot? Miért nem töltöd le a netről, ami érdekel?! Ahogy így elnézem az 576-ot, semmi olyan nincs benne, amit a neten ne találnál meg 26000 helyen. (Bár szeméttel az is tele van – merthogy az sem volt ám egy piskóta beszólás! Esetleg elpoénkodhatnék vele, hogy mióta itt van a leveled, mi még jobban teli vagyunk, de természetesen én szoktam magam moderálni.) Aki nem teljesen vak, az nyilván látja, hogy a jövő egyértelműen az online-újságoké, ahol egy friss információ perceken belül publikálható – ezzel a tempóval egy hagyományos módon készülő újság soha nem fog tudni lépést tartani. Ha pedig abból indulunk ki, hogy mindenkinek van nete, akkor nem tart sokáig eljutni a kérdésig: ki a francnak kell az 576?! (Már ha tud az ember netül, természetesen.)
Hát lehet, hogy nem egészen világos néhány fentebbi fejtegetésem, de van itt egy kolléga, aki talán érti:
Deer Covboy!
Na ezzel az elmés nyitánnyal alig feltűnően, de nagyon cselesen sikerült utalnom SZARVASmarha rokonaidra is! :) Valami bűzlik az újságban! Ennek okára azonban hamar rájöttem... azt a gombás lerakódást eltávolíthattad volna a lábujjaid közül még szkennelés előtt! Mért nem nagybecsű arcoddal kezdted a szkennelés megerőltető műveletét? :).. **(Nem követed folyamatában az eseményeket. Az arcommal kezdtem.)** De ha ez megtörténik akkor moss fogat előtte, mert ha más nem, akkor legalább az újság illata legyen jó! **(Na megállj! Legközelebb a Hancut fogom bescannelni, miután az arcába pakolt három csirkemájas szendvicset a Tóthban. Mindegyiken legalább fél kiló hagyma van.)**
Örömmel fedeztem fel kicsiny levelezési rovatodban, hogy a lapot csupa tördelő meg színikritikus olvassa! Üdvözlöm a kollégákat (az első kategóriába tartozó

emberkék). Én csak annyit mondanék, hogy a fette verzál betűtípus kurzív fattyúsorokkal alkotott aránya úgymond morálisan dehonesztáló! Na! **(Hát ez sem kis hülyeség, de legalább megmagyarázza, hogy miért hívom az 576-ot alkalmanként Fattyúk Tavának. Ha. Ez elég gyenge volt, de egy tördelőnek mindenképpen el kellett lőnöm. Egy fél hahát még tán megér.)** És ne szóljon be senki, hogy milyen sok a kép, mert:

1. Vallja be mindenki, hogy él hal a képregényekért! :)
2. Ha nincs a Photoshopban egy "vágdmánkörbe" action akkor a képek körbevágása igen jó kis munka és ezt a munkát tisztelni kell! :)
3. Ha nem lennének képek, akkor nem lennének képaláírások, amelyek most igencsak mérföldekkel megdobják az újság színvonalát!.. Például az a Pálmatextúra az annyira durva volt, hogy egy napot rá kellett pihennem...huhh :)))

Fontolgattam, hogy beszólok Neked, hogy mennyire utálhatnak a tördelők, amiért még az utolsó pillanatban is átrendezed az oldalakat, de most aztán kiderült, hogy simán csak mazohista vagy, hát úgy legyen, én tisztelem a másságot. :) Amúgy szerintem ezerrel több mint CD, és aki nem érti a jelmondatot az járjon kreativitás továbbképző intézetbe! / Avagy fogyasszon néminemű mennyiségi alkoholt, és próbálja meg gondolkodás nélkül értelmezni az előbbi szlogent! :) / hmm...

A szerkesztőségetekben eluralkodott Karel Gott mániát vérlázítónak és egyben szomorúnak tartom! Ezeknek a szlovákoknak (cseheknek?) már megint sikerült! Megint egy jó nagy darabot hasítottak le, ha nem is az ország területéről, de a magyar szellemi élet tagadhatatlanul oszlopos tagjainak intelligenciájából! / Remélem érezted, hogy most ez jó mélyen volt! ;)))) /

Szívem szerint megindítanám északi hódító és pusztító körútjára a Best of 3+2 válogatást, méltó válaszként a csalogánylelkű Gott bácsi Lédi Karnyevál fedőnevű akciójára! **(Ha! Most sem múlik el levelezés Karel nélkül. Legközelebb a címlapra teszem. Vagy ide a Csevegőbe, úgy is elégedetlenkednek már a rajzzal.)** És egyébként is! A finn nyelvezetű Kokkó Jámbón nem tesz túl semmi, és ráadásul ők rokonok is! :))) **(Nana. Még nincs kizárva, hogy a mi Jámbó Jimmynk is felveszi a repertoárjába! Kokó meg esetleg két mexikói bokszzsák között tercelhetne neki. Az lenne csak az igazán szép nap!)** Na hát biztos akartam még valami fontosat írni, mert izé.. Ja! Örömmel észlelem, hogy a régi CoV-os brigád lassan újfent összeáll! Már csak Gettó mestert kéne bevadászni a csapatba és már lehetne is cserélni a főcímet! ;)

A főcímről jut eszembe! Aki nem találja egy játék címét, annak mint kezdő szemész, helyből ajánlanék egy 25++ dioptriás szemüveget, vagy az általam publikált "Hogyan fedezzük fel a címet a cikk elején" c. tanulmányt... A toplistákról annyit, hogy én szívesebben látnék valami "szerkesztőségi szubjektív" fedőnevű rangsort, mert ugye kit érdekel, hogy hol mennyi pénzt adtak játékért, mert ugye ki az az értelmes ember aki pénzt ad játékért természetesen rajtam kívül, akinek jelmondata: "Egy BSA reggelire és jól indul a nap!"... **(Ejnye-bejnye. Hát ez igazán nem szép.)**

Hmm.. hát akkor ennyi terror elég is egyszerre... egyébként a márciusi számban megszűnt a hónap levele titulus? :) **(Miért, előtte volt olyan?)**

Na pááá...ááááákalin kakalin kakalin kamajááá

Egger

Ez a szubjektív szerkesztőségi lista talán nem rossz ötlet, de van egy olyan hátulütője, hogy mi egyenként meg pláne szubjektívak vagyunk. Mondjuk az én listámon a Soldier of Fortune biztos nem szerepelne az elsők között (mármint az első ezerben), Hancu gépén meg még mindig fenn van. Ő viszont engem néz ámuldozva, amint a 12 O'clockban bűvölöm a német honi légvédelmet. (Na tessék! Tudtam, hogy valamit kifelejtettem ebből az újságból...) TJ-nél mondjuk nincs probléma, mert nála kizárólag a Diablo2 a játék, ami mondjuk igen érdekes, figyelembe véve a tényt, hogy meg sem jelent. A legnagyobb baj azonban az, hogy ezekkel a meglehetősen eltérő ízlésekkel elég nehéz lenne egy konszenzusos toplistát összehozni. (Bár most a Messiah-Majesty-Thief II triumvirátus például mindenkinek tetszett.) De ha már ennyien nem tudtok élni nélküle, akkor majd egyszer összeütünk egyet.

Csá CoVboy !

Má' megint én zavarom köreidet, csak azért zavarlak, mert befejeztem a csevegőt és olyat láttam benne ami eléggé szúrja a szemem. A nejlont, nem NYLON-nak írják? Csak azért, mert én úgy tudom, hogy a név New York és London városok nevéből ered, mert a tudósok, akik kifejlesztették ennek a két városnak gyermekei voltak :)

Én csak egyes hiányos tudással rendelkező olvasók tudását szerettem volna kiegészíteni :)

Előfizessek? **(Természetesen.)** Nyerek?:) **(Hogyne. Ha mást nem, hát 12 576-ot. Mindegyik egy főnyeremény.)** Egy Rivának örülnék. :) **(Hát annak én is. Már haza is menekítettem...)**

KoZi

Dear KoZi! Én azért bátorkodtam nejlonnak írni, mert úgy véltem, hogy már eléggé meghonosodott a magyar nyelvben a magyaros írásmódhoz. (A fájllal meg a dzsolysztikkel azért még várnék egy 40-50 évet.) Azért köszönjük a hozzászólást, mint látod, mindig is szerettünk Spectrum TV-t játszani bohó újságunkban.

Én például mostanában nyelvészkedek, és vad e-maileket váltok a múltkori számban Moudry Vejce (Okos Tojás) néven feltűnt barátunkkal. Őt egyébként többen meg akartátok lincselni a kritika miatt, de szerintem erre nincs semmi szükség, mert akkor velem toltok ki: kivel fogok a továbbiakban Moha és Páfrányról meg a Vakond nadrágjáról levelezni? (Ha valaki nem tudná: ezek mindent ütő cselák rajzfilmek voltak, úgy 20-25 évvel ezelőtt.)

Ahoj,

Nem, sajnos nem az aranytorkú prágai csalogány zümmögi az adott opuszt, valami újabbkeletu "rockavá kapela" (~együttes) az elkövető, de azért tényleg igazán gyönyörűen szól. **(Ez a Gyöngyhajú lány cselákul.)** Bábicska! A mi drága szeretett Nagyink! **(Ez meg egy Karel Gott MP3 a Báz!-ról.)** Vigyázni kell, elhatalmasodhat ez a Karelmánia! Cleas Göran Hederstörm talán jó ellenszernek bizonyulhat. **(Ez meg egy svéd Karel Gott-klón, akinek egyik remekét cserealapnak ajánlottam a szlovák Gyöngyhajú lányért. A címét nem merem leírni, mert akkor meg én leszek meglincselve.)** Ha túl magas az adrenalinszint, mondjuk ki egy szuszra az idézett szám címét és máris mindjárt minden okés.

Egyébként ez a szépséges nyelv a cselák, a szlovák vagy (magunk között) tót az a Morvaországtól felénk eső rész, nyelve (ha a magyart és a cigányt nem számítjuk ugye), de a cselák-tót nyelvek közt kb annyi különbség van, hogy egyik szebb, mint a másik. Na, egy kicsit több, a szókincs úgy 90%-a egyezik, a nyelvtan kicsit más és a hangzókészlet is: csak a cseh büszkélkedhet pl. a gyönyörű ř hanggal (rzs-nek kell kimondani). A cseh fő szépsége egyébként a magánhangzók helyenkénti meglepő hiánya, mint például a szállóige-szintű "zmrzlina" (=fagylalt) szóban, vagy a (fonetikusan írom) sztrcs prszt szkrz krk mondókában (dugd le az ujjad a torkodon, ezt jelenti). Így járt szegény Vakond is, a vakond szó ugyanis csehül krtek és ennek a kicsinyítése a krtecek. **(Na ne! Kisvakond anynyira nagy király, nem hívhatják ÍGY!)** Nálam ez a dolog ilyen testi torzulás, annak idején ezt tanultam az egyetemen (Bölcsészkar, cseh szak, de ez maradjon köztünk). Ha valaki a miért után érdeklődik, a tanácstalan vállvonogatás, valamint a cseh sörök világelső minőségének az emlegetése szokott a nyelvemre tolulni. Most novemberig kéthetente kint vagyok Prahában, ha van kedvetek, ruccanjatok ki testületileg sörözni, mutatok néhány frankó kocsmát... **(Hát ezen még majd gondolodunk. Addig azért további képzésünk érdekében megírhatnád, hogy hogy van tótul, hogy "aggyá még, de sokat!")**

Búcsúzóul egy link, sajnos egyenlőre jobbat nem találtam, de ha bukkanok, akkor szólok

http://ide.pruvodce.cz/vecernicek/kremilek.htm

Na shledanou (ez a másik mindenki kedvence, azt jelenti, hogy viszontlátásra)

Én

Igazából a link volt az, ami miatt a levél bekerült ide. Nézzétek meg - ez mindent üt! Nemcsak azért, mert ez egy eredeti Moha és Páfrány-link (tótul: Kremilek és Bochurka), amin az egyik rész története található, de rajta van a zenéje is MP3-ban! (Be is raktam Windows-starthimnusznak.) Nem utolsó maga a site sem: ez ugyanis egy online vecsernyicsek (esti mese) szolgáltató, ha esetleg valaki ezen a szépséges nyelven kívánná álomba ringatni gyermekét (bár ezt azért én sem gondoltam komolyan). A leg-jobb az egészben a banner: ha a kedves papa elolvasta a mesét (sőt, még jobb, ha a gyerek olvassa), azonnal átlinkelhet egy tót Gillian Anderson site-ra, ahol Skály ügynök meztelen fotóiban gyönyörködhet. Szép álmokat!

Hello covboy! Lenne egy kérdésem: Mi alapján írjátok a játék gépigényét? Pl: A GTA2-nek és a Drivernek ugyan az volt az igénye, mégis GTA2 hibátlanul megy, a Drivernél meg akadnak gondok. Nekem egy 166MMX -em van 32 RAM-al es egy voodoo1. Ezen jól megy a Soldier of fortune, holott a gépigényhez ilyen meg olyan rémisztő dolgokat írtatok.

Na Pá!

Lehet. Ezt mondjuk jó sokan kérdeztétek már, pedig már a kérdés feltevése előtt válaszoltam rá a februári bevezetőben, ami ugyan egyesek szerint semmiről sem szólt, viszont én talán nem véletlenül adtam neki a 'Tessék minket elolvasni!' címet. A gépigény a kiadó javallatát szokta tükrözni, amelyben legtöbbjük kicsit optimista, de úgy látom, a SoF esetében szigorúak voltak magukhoz.

UFF! Kiált a néma s béna indán s felpattan döglött falovára úgy vágtat az ellenség táborába. Szóval kezdeném azzal hogy kipróbálltam milyen a budin (ahogyan te szoktad mondani én inkább wcnek hívom, de hát a divatnak na meg neked megadom magam) olvasni és tényleg jó. Annyira jó hogy még az ürítéstől is elment a kedvem, illetve az ihletem mert hogy a dologhoz nálam az is kell. **(Úgy is van: hamar munka sosem jó.)** Befejeztem a fölösleges hülyeségeim ami biztos nem érdekel. Azzal fejezném be a dolgot hogy megadnád-e pár baleknek (olyanoknak mint én) akik írnak neked az emil címiét, mert van egy pár emberke (akik levelét a mélyen tisztelt csevegőben olvastam) akinek nagyon szívesen írnék választ, vagy csak dumálnék velük egy kicsit az élet nagy dolgairól merthogy vannak neki (mármint az életnek nagy dolgai). Most mennem kell mert vmi robbanást hallottam a fürdő felől. Az indián megérkezett a táborba! u.i.: szívesen amőbáznék veled a jatek.hu-n (úgyis nyerek). **(Haha. Ha valaki rendelkezik egy egész kicsi kis matematikai ismerettel, akkor első lépőként eleve nem is veszthet amőbában. Ezért tartom hülye játéknak. Viszont elismerem, hogy a teljesen érdektelen matekórák tényleg tök jól telnek vele.)**

E-mail címeket inkább nem osztogatok, ha a tulajdonosuk erre külön nem szólít fel, de szerintem a problémád egyszerűen megoldható: az élet nagy dolgainak online megtárgyalására ott vannak a különböző fórumok (index, origo, gamezs, satöbbi), vagy esetleg ICQ. Ott aztán mindenki meg szokta váltani a világot, jól fogod magad érezni.

Maradtam kiváló tisztelettel:

CoVboy

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök májusban sem! Biztos lesz:



MDK 2

A ma már a leghíresebb játékfejlesztők egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagyágyú, a Bioware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



StarLancer

Ismerős valakinek a Chris Roberts név? Igen: ő az a bácsi, aki a Wing Commander-sorozatot csinálta. Aztán nemrég kilépett az Origin kötelékéből és saját céget alapított, hogy a Microsoft-tal karöltve StarLancer néven folytassa a híres szériát. Csak a történet változott, a színvonal marad!



Shadow Watch

Egy újabb kommandós játék, ezúttal a Jagged Alliance körökre osztott játékmenetével, képregény-stílusú grafikával, és a Red Stormtól megszokott Tom Clancy-féle nagyszerű regény-háttértörténettel.



Allegiance

Képzeld el a Homeworldöt úgy, hogy minden egyes űrhajót egy-egy emberi játékos irányít! Képzelj el egy hatalmas űrcsatát, ahol több száz résztvevő lövi darabokra egymás gépét! Képzeld el az Elite-et multiplayerben! Megvan? Akkor most várd meg a következő számunk megjelenését, és kiderül, hogy úgy képzelted-e el, ahogy megvalósult...

A Tippmix – tovább okulva a történtekből – 1:1.2-höz veszi az esélyt, hogy következő számunk május 25-én jelenik meg.

ON VAGYUNK LINE!



Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánkságokkal várunk Téged:

– a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)

– az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;



– az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;

– akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;

– meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!



www.576.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

F1 2000 (PSX)
Syphon Filter 2 (PSX)
Nascar Rumble (PSX)
Die Hard Trilogy 2 (PSX)
Vigilante 8 (N64)
Urban Chaos (PSX)
Fear Effect (PSX)
ISS Pro Evolution (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576